New RPG Order

Prezentuje

Oko Yrrhedesa

Informacje o Release'ie :
Źródło.....: (dotacja)
Skan.....: harfista
OCR.....: malkav
Edycja/składanie.....: harfista, malkav
Liczba stron.....: 313
Rozdzielczość...: 1260x2135
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1995
Data release'u...: 2007.10.15

Opis:

Oko Yrrhedesa jest grą fabularną przeznaczoną dla tych, którzy do tej pory nie mieli kontaktu tego typu rozrywką. Gra fabularna to połączenie teatru, happeningu i literatury. Gracze wcielają się w fantastyczne postacie i przeżywają przygody w wymyślonych krainach. Prowadzący grę (nazywany Mistrzem Gry) na bieżąco kreuje rzeczywistość, a uczestnicy decydują o swoich działaniach. Jest to więc gra wyobraźni.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

Redakcja:
Jacek Brzeziński
Tomek Kreczmar
Andrzej Miszkurka
Darosław J. Toruń

Okładka, opracowanie graficzne i ilustracje wewnętrzne:
Jarosław Musiał

Skład:
Tomek Laisar Fruń

Copyright © M A G 1995,1999

ISBN 83-87968-10-2
Wydanie II

Wydawca:
Wydawnictwo M A G
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel./fax (0-22) 642 45 45 lub (0-22) 642 82 85
http://www.mag.com.pl

Andrzej Sapkowski

Wydawnictwo MAG
1999

Spis treści

Wstęp **7**

Rozdział 1: Tym, którzy pierwszy raz **11**

Kondycja 14

Siła 14

Zręczność 15

Inteligencja 15

Wprawa w walce 15

Rozdział 2: Magia **35**

Gracz jako czarodziej - kreowanie bohatera 37

Czarodziej w grze 37

Mechanika gry - rzucanie zaklęć 39

Zdolność Magiczna (ZM) i jej wykorzystanie 40

Skuteczność magii - zaklęcia udane i nieudane 42

Ryzyko - skutki nieudanego zaklęcia 43

Rodzaje zaklęć i ich lista 44

Grupa 1 - czary typu *Zmiana* 44

Grupa 2 - czary typu *Rozkaz* 51

Grupa 3 - zaklęcia rzucane „na cel" 54

Grupa 4 - zaklęcia typu *Dodatki* 57

Obrona przed magią 59

Jak się bronić? 59

Magia kontra magia 60

Inne sposoby rzucania zaklęć - magiczne „automaty" 61

Rola zwojów w scenariuszu i grze 63

Amulety 66

Magiczny bohater niezależny 69

Rozdział 3: Podręcznik Mistrza Gry **73**

Testowanie i ustalanie prawdopodobieństwa 73

Sposoby testowania 78

Szczególne rodzaje testowania 79

Ustalanie prawdopodobieństwa zdarzenia 82

Technika testowania i ustalania prawdopodobieństwa, wyposażenie Mistrza i graczy 86

Zasady prowadzenia walk oraz rozstrzygania walk i starć 88

Broń 89

Broń dalekosiężna 91

Zbroja 91

„Potwór" czyli przeciwnik 93

Technika prowadzenia walki i jej rozstrzyganie 96

Modyfikatory stosowane w walce, urealnianie przebiegu walk 98

Potwór i jego cecha Atak 99

Niektóre specjalne rodzaje walk 101
Potwory specjalne i walka z nimi 103
Walka „z hordą" 105
Uwagi ogólne 107
Bestiariusz 107
Bohaterowie Niezależni 108
Cechy podstawowe bohaterów, ich ustalanie 110
Cechy podstawowe bohaterów, ich znaczenie 111
Charakter bohatera 112
Czas 113
Doświadczenie 114
Dwie ręce 115
Drzwi 115
Ekonomia gry - pieniądz, wartość, handel 117
Głód, pragnienie 118
Informacja 119
Magik 121
Magia wysokiego stopnia 121
Mapa 123
Modyfikacje scenariusza 124
Nasłuchiwanie, słyszalność 125
Negocjowanie i paktowanie 126
Obciążenie, bagaż, noszenie przedmiotów 127
Odpoczynek regenerując 129
Poszukiwania, przeszukiwania 130
Prawo i bezprawie 131
Profesje bohaterów 132
Przekupstwo 133
Rasy humanoidalne 134
Rozproszenie drużyny 136
Ruch, pokonywanie odległości 137
Spadek Kondycji, rany i kontuzje 139
Spadek poziomu cech innych niż Kondycja - obrażenia specjalne 142
Szczęście 142
Śmierć bohatera 143
Tabele 145
Upadki z wysokości 146
Wspinaczka 147
Wypadnięcie z gry 148
Suplement **153**
Rozwój bohatera 152
Punkty doświadczenia 153

Przyznawanie punktów doświadczenia 154
Co można zrobić z punktami doświadczenia? 159
Magia 162
Zasada dodatkowa: zaklęcia udane i nieudane 162
Nauka czarów 163
Nowe czary 163
Czary typu *Zmiana* 163
Czary typu *Rozkaz* 168
Zaklęcia rzucane „na cel" 169
Zaklęcia typu *Dodatki* 172
Bestiariusz, czyli jak wymyślić własnego potwora 173
Oko Yrrhedesa **180**
Wskazówki dla Mistrza Gry 180
Wstęp - wprowadzenie dla graczy 187
Wprowadzenie dla Mistrza Gry 189
I. Marsz przez pustkowia 190
II. W ruinach świątyni 193
III. Grobowce przeklętych królów 195
IV. W jaskiniach 203
V. Jezioro 211
VI. Oko Yrrhedesa 215
Epilog 223
Mapy do scenariusza 224
Yarra - Rzeka Śmierci **232**
Wstępna informacja dla Mistrza Gry 232
Wstęp 233
Podstawowe informacje dla MG 237
1. Rozpoczęcie wyprawy 242
2. Kanały 244
3. Rzeka Yarra 247
4. Faktoria Stevensona 253
5. Żabie Wzgórza 258
6. Tereny vorkerów 265
7. Tuath Silvaelinen 274
8. Dogra ku Faeinne an Lac 276
9. Matnia 280
10. Jezioro 283
11. Moczary 287
12. Rzeka Meskera 291
13. Epilog 292
Załącznik 295
Definicje - krótki słowniczek **308**

Wstęp

Gry fabularne, robiące od kilkunastu lat prawdziwą furorę na świecie, stają się coraz bardziej popularne i u nas. Trochę dziwna to jednak popularność - potencjalnym miłośnikom takich gier zafundowano nieco materiałów informacyjnych, bardzo ogólnych, przez co znaleźli się oni niespodziewanie w sytuacji oglądacza kolorowych zdjęć w zagranicznych książkach kucharskich: wśród wizerunków rozmaitych *frutti di mare* potrafią bezbłędnie rozpoznać homara, nie wiedzą tylko, jak go przyrządzać. I jak on smakuje.

Miłośnicy gier otrzymali „do rąk" kilka typów zwykłych gier planszowych, które z prawdziwych gier fabularnych zaczerpnęły jedynie sztafaż i nazewnictwo. Poznali także system gier paragrafowych, jednoosobowych, w których gracz, stojąc, przykładowo, na rozstaju leśnych dróg, ma przed sobą książkę, a w niej wybór: „Jeśli wolisz na prawo - patrz 48". 1 tak dalej. Gracz, czytając taki opis, wyobraża sobie las, rozdroże i prowadzące w gęstwinę dukty, wyobraża sobie siebie samego, stojącego tamże - zaczyna grać określoną rolę. Wkracza w świat przygody.

Gry paragrafowe mają jednak dwie zasadnicze wady. Po pierwsze, wykluczają zabawę grupową, towarzyską, czyli wspólną. Po drugie, wnet okazuje się, że chociaż pozwalają wczuć się w rolę, to nie pozwalają swobodnie jej odgrywać. Dajmy na to, gracz w roli bohaterskiego Conana poszedł drogą na prawo, zajrzał pod owe 48 i tam przeczytał, że drogę zagradza mu ogromny troll, wywijający maczugą w wybitniezłych zamiarach. Książka-scenariusz daje graczowi do wyboru: „Uciekasz, patrz 36. Stajesz do walki - patrz 8". A gracz, kreu-

jący rolę, ma ochotę na zrobienie czegoś zupełnie innego. Chciałby, przykładowo, spróbować dogadać się z trollem, namówić go, by dalej powędrowali we dwójkę. Lub uważa, że najlepszym rozwiązaniem jest paść na ziemię i udawać martwego, licząc, że troll, jak znany niedźwiedź-Litwin, „miąs nieświeżych nie je". A tu brak odpowiedniego numeru do patrzenia, bo nie sposób przewidzieć wszystkich możliwych reakcji gracza, nie sposób ponumerować wszystkich wersji jego zachowań.

Istnieją gry, które eliminują te niedogodności. Graczy może być wielu, a ich decyzje co do postępowania kreowanych przez nich bohaterów nie są skrępowane niczym, nie są ograniczone do żadnych „numerków". Z punktu widzenia graczy, są to gry bez reguł, bez prawideł i instrukcji, z którymi trzeba się godzinami zapoznawać. Mogą od razu, z miejsca, stać się „herosami w świecie fantazji", mogą wyruszyć z naszego przykładowego rozdroża którąkolwiek z dróg, ba, mogą nie korzystać z żadnej drogi i pójść na przełaj przez las. Mogą zawrócić do miasteczka i wziąć udział w zawodach łuczniczych, albo zgłosić swoje kandydatury w wyborach na wójta. Mogą zrobić, co zechcą.

Fanowie gier wiedzą oczywiście, o czym mowa: o grach fabularnych, *role playing games*, w których jeden z graczy bierze na siebie rolę Mistrza Gry - „boga" fantastycznej krainy. W naszym przykładzie, to od Mistrza właśnie, a nie z książki, gracze usłyszą opis leśnego rozdroża. Mistrzowi zakomunikują, którędy chcą podążyć i co uczynić. I, jak powiedziano, nikt i nic nie może pohamować swobody ich wyboru - ani Mistrz, ani scenariusz gry. W grach fabularnych z udziałem Mistrza Gry gracze w znacznym stopniu tworzą sami scenariusz, na podstawie którego gra się toczy.

Kłopot i szkopuł polega na tym, że Mistrz Gry, w odróżnieniu od graczy, musi znać reguły zabawy oraz pewne kierujące grą prawidła i zasady. W najpopularniejszym chyba systemie gier *role playing*, *Dungeons and Dragons* czy w jego bardziej zaawansowanej mutacji, *Advanced Dungeons and Dragons*, zasady takie i „pomoce naukowe" dla Mistrza są trudno dostępne i na nasze warunki niebywale drogie. Mało tego, nawet gdy się takie

„pomoce" zdobędzie, to korzystanie z nich, będące niekończącym się sprawdzianem przerażająco wielkiej ilości tabel, jest tak skomplikowane i czasochłonne, że nie nudzi jedynie prawdziwych fanatyków tej gry - których, nawiasem mówiąc, są rzesze. System ten, przy swoich komplikacjach, jest bardzo precyzyjny, spójny, bogato ilustrujący fantastyczne krainy w najdrobniejszych szczegółach.

Istnieją i systemy dziecinnie wręcz proste, do których potrzeba jedynie dwóch kostek i świstka papieru. Te, z kolei, są zbyt uproszczone i mato „realistyczne", gra zbyt prędko przestaje być kolorową i ciekawą przygodą, a staje się turlaniem kostek po stole.

Proponujemy wyjście pośrednie, hybrydę tych dwóch skrajności - grę nieskomplikowaną, nie wymagającą ani wsadu dewizowego, ani długich studiów nad materią, ale „uszczegółowioną" i „realistyczną" - o ile przygody w świecie magii, upiorów i smoków mogą być realistyczne.

Proponujemy zabawę we wspólne fantazjowanie, w coś w rodzaju grupowego tworzenia historii, bohaterami której będziecie wy sami. Jaka to będzie historia - ciekawa czy nudna, śmieszna czy upiorna, z tragicznym finałem czy happy endem - zależeć będzie wyłącznie od was, od graczy. Od waszej wyobraźni.

Od Wydawcy

Andrzej Sapkowski pisał powyższy wstęp pięć lat temu, kiedy sytuacja na polskim rynku gier fabularnych wyglądała nieco inaczej. Od tego czasu pojawiły się tłumaczenia znanych zachodnich systemów, a także kilka gier, opracowanych przez rodzimych twórców. Dlatego też miłośnicy tej rozrywki przestali już być skazani na „lizanie lizaka przez papierek". Mogą sięgnąć po kompletne, popularne w wielu krajach świata gry fabularne, po ich rozszerzenia i dodatki do nich, a także po nasze polskie systemy. Mimo to stworzony przez Andrzeja Sapkowski system wciąż może stanowić wspaniałe wprowadzenie w świat gier RPG.

Rozdział 1:

Tym, którzy pierwszy raz

Czwartek, siedemnasta trzydzieści. Skończył się „Tele-express". Za oknem dudni tramwaj, dwa piętra wyżej sąsiad boruje dziury pod boazerię. Ty i trójka twoich przyjaciół zasiadacie przy stole...

Dym, dym z wielkiego paleniska szczypie w oczy. Półmrok, rozświetlony skąpo oliwnymi kagankami. Piwo Pieni się w glinianych kubkach. Dookoła szmer rozmów, karczma jest pełna. Przy stole obok krasnoludy, po ciężkim dniu w kopalni srebra, grają w kości. Ciepło. Zmęczenie.

- Nie śpij, Corwin - mówi Arebell, uderzając w chropawy blat stołu rękojeścią sztyletu. Mówi do ciebie.

- Nie śpię - odpowiadasz. - Zamyśliłem się. - Nie zamyślaj się.

- To on - mówi nagle Brant. - Przyszedł. Hola, panie Gilrael! Tutaj!

Gilrael jest elfem, lub półkrwi elfem - zdradzają to szlachetne rysy twarzy, wykrój oczu, ich połyskliwa czerń. Na szyi ma łańcuch, złoty. Oceniasz, że ten łańcuch wart jest co najmniej dwa konie.

- Podejmujecie się? - pyta krótko, bez wstępów. - Tak - odpowiadasz, nie patrząc mu w oczy.

- Zaraz - mówi Arebell, wciąż bawiąc się sztyletem. Głowę ma pochyloną, długi lok jej jasnych włosów muska pianę na

kubku piwa. - Nie tak szybko, panie Gilrael. Chcecie, żebyśmy uwolnili waszą córkę, porwaną przez czarownika. I za to dostaniemy półtora tysiąca sztuk złota.

- Tak jest - mówi spokojnie elf.

- Potrzebny nam będzie ekwipunek - mówi Brant - i nowa broń...

- Czekaj - przerywa Arebell. - Panie Gilrael, dlaczego właśnie my?

- Też się zastanawiam - mówi dumnie Gilrael, a w jego czarnych oczach miga cień pogardy. Czujesz jego wzrok na swoim trzydniowym zaroście, na brudnych butach i poszarpanym kaftanie. Zaciskasz w pięść dłoń, biegnącą ku rękojeści miecza.

- Ha! - mówi Brant, bardzo głośno. I on, jak się zdaje, poczuł na sobie wzrok elfa. - Dlaczego my, pytasz, Arebell? Widziałaś tę mieścinę? To zadupie? Tutejsi nadają się tylko do gnoju, do grzebania w ziemi! Do okradania kurników!

Arebell odrzuca głowę w tył, wybucha śmiechem. W karczmie robi się przerażająco cicho. Gilrael siedzi spokojnie. Ty też, chociaż widzisz, jak chudy oberwaniec przy kontuarze wyciąga nóż, a jego towarzysz, pękaty jak baryłka niziołek, podrzuca w dłoni okutą pałkę. Arebeli też to widzi. Wstaje, chwyta wiszący na oparciu krzesła miecz w pochwie, z rozmachem ciska go na stół, patrzy na tamtych wyzywająco, pochylona, spięta, jak żbik sprężona do ataku.

- Dość - mówi Gilrael. - Nie musicie udowadniać swojej sprawności, wszczynając bijatykę. Widać po was, coście za jedni. Dlatego właśnie do was się zwróciłem.

- Słusznie - mówisz. - Do właściwych ludzi zwróciliście się, panie Gilrael. Jak się nazywa czarownik?

– Kurruk.

- Nie słyszałem. Skąd pewność, że córka jeszcze żyje?

- Była... Jest urodziwa. Ale jeśli... Jeśli nie żyje... - Gilrael ma twarz spokojną, ale w jego głosie okrucieństwo dzwoni jak okruchy lody. - Za głowę Kurruka ta sama cena.

- Gdzie jest jego kryjówka? Jak się tam dostać?

- Pod górą Hornaq jest podobno zasypana, starożytna nekropolia. Krasnoludy dokopały się do niej, szukając srebra.

Wejście jest na zachodnim zboczu góry, przez szyb opuszczonej kopalni. Więcej nie wiem.

- Niewiele wiecie - mówisz i gestem uciszasz Arebell, krzywiącą usta w złym uśmiechu - Nikt tam nie chodził? Nekropolie bywają pełne skarbów. Nikt się nie połaszczył? Nawet krasnoludy?

- Kilku - mówi Gilrael.

- A wrócił który ś?

Elf milczy. Arebell chichocze.

- Dosyć, Corwin - mówi i woła - Gospodarzu! Trzy... Nie, cztery piwa! Wypijemy na ugodę, mości Gilrael. Uwolnimy waszą córkę, nawet wbrew jej woli, czego nie można wykluczyć, jeśli czarownik jest bogaty. A jego głowę dorzucimy za darmo, utniemy ją dla czystej przyjemności!

- Przypominam o ekwipunku - mówi Brant. - Chwilowo cierpimy na brak gotówki.

- Zostaniecie wyposażeni. W ramach zaliczki.

Zamyślasz się. Lochy... Nekropolia. Dlaczego na brodatych twarzach przysłuchujących się krasnoludów maluje się przerażenie? Dlaczego karczmarzowi, podającemu piwo, trzęsą się ręce? Kurruk. Czy „kurr", w języku goblinów, nie oznacza „śmierć"?

Kaganki mrugają, kopcą, znaczą ściany i powałę fantastycznymi cieniami. Ciepło. Zmęczenie.

- Nie śpij, Corwin - mówi Arebell.

Za oknem dudni przejeżdżający tramwaj, komuś znowu włączył się autoalarm...

I co? Wyobraźnia pracuje? Czujesz na grzbiecie sztywny, skórzany kubrak, na biodrach ucisk pasa, ciężar miecza? Widzisz jasne loki Arebell, jej złe, zmrużone, zielone oczy? Czujesz w nozdrzach smród kopcących kaganków, w ustach cierpki smak jęczmiennego piwa? Co czeka Corwina - czyli ciebie - w mrocznych korytarzach starej kopalni?

To właśnie jest gra, do której zapraszamy. Gra wyobraźni. Zaczniecie „wczuwać się" w role, które przyjdzie wam grać. Wiecie już, że celem wyprawy będzie odszukanie w labiryntach nekropolii kryjówki czarownika Kurruka i uwolnienie porwanej przez niego córki Gilraela, bogatego kupca. Jutro, gdy tylko się rozwidni...

Tym, którzy pierwszy raz

Jak powiedziano wcześniej, nie będzie wam potrzebna znajomość żadnych prawideł ani reguł, rządzących samą grą. Musicie jednak poznać pewne prawidła, które pozwolą na określenie podstawowych cech waszych bohaterów i na funkcjonowanie tych cech podczas gry. Cechy te określicie sami:

Sam nadasz swojemu bohaterowi imię - *non de guerre*. Pamiętaj, jesteś w fantastycznych krainach, w świecie magii, takim, jak *Śródziemie* Tolkiena, *Ziemiomorze* Ursuli Le Guinn, Starsze Wyspy Jacka Vance czy Amber Zelaznego. Imię, jakie nadasz bohaterowi będzie dla współpartnerów w grze pierwszym dowodem, że nadajesz się do wspólnej zabawy. Żadne „fantastyczne" imię nie przychodzi ci do głowy? Trudno, niech będzie Frodo, Ged, czy nawet Conan. Czy jak w naszym przykładzie - Corwin. Ale jeśli ochrzcisz swego bohatera „Kapusta", „Doktor Storssmayer" lub „Telefax", zepsujesz zabawę sobie i innym.

Podstawowymi cechami twego bohatera, zwanego Corwinem, są:

Kondycja

Oznaczać będzie stan „psychofizyczny" bohatera, jego energię, zdrowie, wytrzymałość, siłę charakteru, determinację, wolę przeżycia. Rzuć dwiema sześciościennymi kostkami, do wyniku dodaj 12. Co otrzymałeś? 21? Nieźle. Jak się domyślasz, maksymalna Kondycja wynosiłaby 24, minimalna - 14. Kondycja Corwina to jego życie. W czasie gry ulegać będzie zmianom - zmniejszać ją będą odniesione rany i kontuzje, wyczerpanie, głód. Zwiększać - leki i magiczne eliksiry, spożywane posiłki, odpoczynki. Kondycja nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego - tego, jaki został wylosowany. Jeśli natomiast spadnie do zera lub poniżej Corwin umrze, a ty zakończysz grę.

Siła

Rzuć jedną kostką i dodaj 6 do wyniku. 11? Bardzo dobrze. Corwin jest silnym mężczyzną, może zaufać swoim mięśniom, gdy przyjdzie do czynności wybitnie siłowych.

Zręczność

Cecha ta określa zwinność, skoczność, zmysł równowagi, refleks, zdolność do delikatnych operacji manualnych, ale również bystrość wzroku i zdolność postrzegania, czuły słuch itp. Ile wypadło z rzutu jedną kostką plus 6? 8? Nie najlepiej. Corwin musi uważać, gdy przyjdzie mu wspinać się po linie czy balansować na wąskim mostku nad przepaścią.

Inteligencja

To umiejętność analizy, wyciągania wniosków. Inteligentny bohater zna historię swojego świata, zwyczaje różnych nacji i ras, języki i narzecza, obyczaje zwierząt i potworów. Umie negocjować i paktować, gdy potrzeba - sprytnie kłamać. Im wyższa Inteligencja, tym większa odporność na szok, obłęd, paraliżujący strach, panikę. Co przyniósł Corwinowi rzut jedną kostką plus 6? 9? Średnio.

Wprawa w walce

W skrócie Walka, określa sprawność bohatera w walce wręcz, w posługiwaniu się orężem. Ponieważ na zdolności bohatera w tej mierze zasadniczy wpływ ma jego siła fizyczna i zwinność, poziom cechy Walka jest średnią Siły i Zręczności, zaokrągloną w górę. Jeśli wynik wynosi 10-11, zwiększa się go o 1 dodatkowy punkt. Jeśli wynosi 12 - o 2 dodatkowe punkty. A zatem, cecha Walka Corwina wynosić będzie 11+8=19, średnia 10, plus 1 dodatkowy punkt - razem 11.

❖❖❖

W dalszej kolejności, Corwina należy wyposażyć w ekwipunek, niezbędny na czas wyprawy. Zdarzyć się może, że scenariusz gry zakładał będzie „start" z konkretnym, z góry ustalonym wyposażeniem, a nawet - bez żadnego wyposażenia, broni czy grosza przy duszy. Najczęściej jednak zakłada się, że każdy, wędrujący przez krainy fantazji, posiada:

Tym, którzy pierwszy raz

Broń. Trudno sobie wyobrazić, aby rycerz fortuny, poszukiwacz przygód, wyruszał na wyprawę bez oręża. Bronią wszechstronną, popularną, ogólnie dostępną i nieskomplikowaną w obsłudze jest miecz. Bohater musi strzec swego miecza jak oka w głowie - niewyobrażalne jest używanie wyostrzonej klingi do wyważania drzwi z zawiasów, otwierania zamczystych skrzyń, kopania dołów czy sprawiedliwego dzielenia zdobytych sztab złota. Ten, kto o tym zapomni i narazi broń na zniszczenie, ryzykuje życiem. Miecz, jeśli ugodzi przeciwnika, zadaje mu „ranę" 1-6, oznaczającą utratę tylu punktów Kondycji, ile wykaże rzut jedną kostką sześciościenną.

Oprócz miecza, przydatny będzie sztylet lub nóż, zarówno jako narzędzie, jak i „rezerwa" na wypadek utraty miecza. Sztylet może zadać przeciwnikowi „ranę" równą 1 punktowi Kondycji.

W dalszej części szczegółowego instruktarzu poznacie sposoby wykorzystania innych rodzajów broni, w tym także broni dalekosiężnej, jak również tarczy, zbroi itp.

Latarnia, nieodzowna w lochach i podziemiach, gdzie ciemno, choć oko wykol. Latarnia jest praktyczniejsza od pochodni - bardziej poręczna, a gdy trzeba, można ją szybko zgasić. Maczany w oliwie knot daje światło w promieniu 10 m, oliwy starcza na około 5 godzin.

Worek i sakiewka. Aby nie musieć z żalem pozostawiać za sobą złota, klejnotów, pożytecznych przedmiotów, bohater nosi u pasa sakiewkę, a na plecach worek, tak zwany „rukzak". Pamiętajcie, że pojemność obu jest ograniczona, a gra ma wiernie symulować „rzeczywistość". Nie próbujcie wmówić waszemu Mistrzowi Gry, że pakujecie do worka znaleziony fortepian lub szczerozłoty posąg demona naturalnej wielkości, ściągnięty z ołtarza w świątyni.

Prowianty. Głód i pragnienie będą ograniczać waszą Kondycję, w krańcowym przypadku brak jedzenia i wody może kosztować życie. Rozsądny poszukiwacz przygód nie zapomina o żelaznych racjach żywności i pełnej manierce.

Inne. Koniec instruktażu i podpowiadania, drodzy gracze, ruszcie z posad waszą imaginację. Co jeszcze może być potrzebne

Corwinowi w podziemiach? Krzesiwo? Lina? Grabie? Grzebień? Klepsydra? Fujarka? Gra - powtarzam do znudzenia - naśladuje „realną" sytuację w najdrobniejszych szczegółach. Kto nie ma krzesiwa - nie zapali latami i będzie szedł po omacku.

Ustaliwszy imię, cechy podstawowe i ekwipunek bohatera, gracz sporządza mu tak zwaną kartę postaci. W przypadku Corwina będzie ona wyglądać następująco:

Corwin

K21 **S**11 **Z**8 **I**9 **W**11
Zmiany:
Broń: miecz (1-6), sztylet (1)
Ekwipunek: latarnia, manierka (pełna)
Worek: 2 żelazne racje, pojemnik z oliwą do latarni
Sakiewka: krzesiwo, 10 szt. złota

Na takiej „karcie" będziecie w czasie gry odnotowywać zmiany Kondycji lub innych cech bohatera, napełniać zdobyczami jego sakiewkę i worek, zaznaczać wymianę lub utratę broni i ekwipunku.

Przygotowania bohaterów do wyruszenia na wyprawę ogłaszam za zakończone. Znając znaczenie swych podstawowych cech i rolę ekwipunku, możecie zaczynać. Od tej chwili wasza imaginacja bez ustanku musi być gotowa do odpowiedzi na pytanie: *„Co mój bohater robi w danej sytuacji?"*

Pytanie to stawiał będzie w czasie gry wasz Mistrz. A gdy usłyszy, co wasz bohater robi, powie mu, jakie skutki pociągnęły za sobą owe czynności. W jaki sposób Mistrz ustali owe skutki? Prześledzimy to na przykładach - poobserwujemy Mistrza w działaniu.

Gra *role playing*, fabularna, nie może odbywać się bez Mistrza Gry. Rolę tę bierze na siebie jeden z graczy. A nie jest to rola łatwa.

Pierwszym i najważniejszym przykazaniem każdego Mistrza Gry jest nie zapominać, że gra fabularna nie jest grą w ścisłym tego słowa znaczeniu. Nie jest to *Chińczyk* czy *Monopoly*, czy nawet gra „strategiczna", gdzie gracze zawzięcie konkurują

między sobą. W *role playing* gracze ze sobą współpracują. Nie jest to również walka graczy z Mistrzem i odwrotnie. W grze fabularnej Mistrz Gry bierze na siebie rolę Losu - który może być zarówno zły, jak i dobry, może się uśmiechnąć, może dopiec do żywego. Może posadzić na wozie lub położyć pod wozem.

Podstawą i bazą gry, materiałem przeznaczonym wyłącznie dla oczu Mistrza, jest scenariusz. Zawiera on opis fantastycznego świata i terenu, na którym mają rozgrywać się przygody, wylicza i umiejscawia potwory oraz zdarzenia, wytycza drogę, daje wskazówki. Scenariusz otwiera wstęp - wprowadzenie do gry. Mamy to już za sobą - w naszym przykładzie Mistrz, wcielając się w elfa Gilraela, postawił przed bohaterami zadanie, cel, który mają osiągnąć, wskazał drogę. A co najważniejsze - stworzył atmosferę, pomógł graczom przemienić się w fantastycznych herosów i wojowników, ułatwił „przeniknięcie" do fantastycznego świata przygody.

Rozpoczyna się właściwa gra. Arebell, Brant i Corwin (A, B, C) opuszczają miasteczko o wschodzie słońca, zmierzając ku starej krasnoludzkiej kopalni.

Mistrz Gry zasiada za stołem na tyle daleko od graczy, by nie mogli widzieć jego map, scenariusza i notatek (pomocny bywa ekran z tektury), zapoznaje się dokładnie z „numerem 1" - pierwszą „przygodą" ze scenariusza. Opis brzmi:

Teren starej, nieczynnej kopalni pod górskim zboczem. Kilka rozwalonych szop, resztki ogrodzenia. W ziemi szyb, nad nim zniszczony kołowrót.

Komentarz dla MG:

Wewnątrz szybu są drabiny, wiodące 30 m w dół, na dno. Drabiny są przegniłe. Pierwszy ze schodzących załamie szczeble na głębokości 10 m. O tym, czy zdoła utrzymać się na drabinie, zadecyduje test Zręczności. Obrażenia przy upadku - 1k6+2.

Przestudiowawszy opis, MG odczytuje graczom pierwszą jego część, druga, oznaczona „dla MG" przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza. I teraz pada sakramentalne pytanie:

MG: *Corobicie?*

C: *Zaglądam do szybu. Co tam widzę?*

MG: *Drewnianą drabinkę, przymocowaną do ściany sztolni. Widać ją do około 15 metrów, potem ciemność.*

B: *Co robimy?*

A: *Nie przyszliśmy na majówkę. Schodzimy.*

C: *Zaraz, zaraz. Jak wygląda drabina? Zastanawiam się, czy utrzyma wagę człowieka?*

(MG dyskretnie, za ekranem z tektury, rzuca dwiema kostkami. Wypada 8. Inteligencja Corwina wynosi 9).

MG: *Drabina wygląda dość solidnie, ale musi być równie stara, jak kołowrót nad sztolnią, a ten jest przegniły. Jest ryzyko, że się załamie.*

Komentarz:

Był to przykład zastosowania przez MG testu - podstawowego elementu mechaniki gry. Słowo „zastanawiam się", użyte przez Corwina, MG uznał za „czynność", której powodzenie lub niepowodzenie należało sprawdzić losowo, bazując na odpowiedniej cesze bohatera, w tym przypadku Inteligencji. Test przeprowadza się, rzucając dwie kostki (2k6) i porównując wynik z poziomem odpowiedniej cechy. Wynik wyższy niż poziom cechy oznacza przedsięwzięcie nieudane, niższy lub równy - udane. W naszym przykładzie, gdyby MG wyrzucił 10 lub więcej oczek, Corwin usłyszałby tylko: *„Drabina wygląda solidnie"*. Ale ponieważ zdał test, ma prawo dowiedzieć się nie tytko tego, co widać, ale i tego, czego można się domyśleć. Zauważmy też, że scenariusz nie przewidywał takiego testu - Corwin zadziałał w sposób nieprzewidziany w scenariuszu.

Gra toczy się dalej:

A: *Co z tobą, Corwin? Ryzyka się boisz? Ryzyko zacznie się na dole. Jeśli się boisz, odsuń się. Ja zejdę pierwsza.*

B: *Uważaj, Arebell. Słyszałaś, że dna sztolni nie widać. Może być kawał drogi do spadania i nie będzie co zbierać. Po co niemądrze ryzykować? Mam 50 metrów liny. Użyjmy jej jako ubezpieczenia.*

C: To jest pomysł. opasuję się liną i schodzę, a wy solidarnie trzymajcie, jakby co.

Komentarz:

W scenariuszu, jak pamiętamy, nie było ani słowa o zastosowaniu liny Jako ubezpieczenia. A zatem trzeba go zmienić. MG wie, że bohater ubezpieczony liną nie spadnie, gdy załamią się szczeble - zawiśnie na linie, trzymanej przez towarzyszy. Testowanie jego Zręczności, nakazywane scenariuszem, jest niecelowe.

MG: *Schodzisz, Corwin. Na głębokości około 10 metrów szczeble z trzaskiem łamią się pod tobą!*

C: *Trzymać tam!*

A i B: *Trzymamy!*

MG: Wisisz na linie, kołyszesz się, ale po chwili wymacujesz nogami następne szczeble, po czym bez dalszych kłopotów schodzisz na dno sztolni.

C: *I co tu jest?*

MG: *Ciemność.*

C: Ha! *Zapalam swoją latarnię.*

MG: *Teraz widzisz ostemplowany okrąglakami chodnik, wiodący na północ, w kierunku góry Hornaq.*

Komentarz:

Określenie „północ" odnosi się do kierunku na mapie, która jest załączona do scenariusza, jest jego nieodłącznym elementem. Ma, jak każda mapa, strony świata i skalę. Gracze - zapewne wpadną na to sami - będą sporządzać sobie własną mapę w miarę postępującej eksploracji terenu.

C: *Hej, wy tam, na górze! Zasnęliście?*

A: *Nie wrzeszcz, Corwin. Schodzę, Brant mnie ubezpiecza.*

MG: *Jesteś na dole, Arebell.*

B: *Teraz ja. Przywiązuję linę do kołowrotu, solidnie i mocno. Schodzę, ubezpieczając się jak taternik.*

MG: (nie komplikuje) Jesteś na dole. Wszyscy troje ~~jesteście~~ na dole.

A: *Zapalamy nasze latarnie i w drogę, bo córka elfa zbytnio przyzwyczai się do czarownika. Ruszamy kopalnianym chodnikiem.*

MG: *W jakim szyku?*

C: *Gęsiego, ja przodem, za mną Arebell, a Brant jako ariergarda.*

Komentarz:

MG zawsze musi wiedzieć, w jakim szyku podąża drużyna, kto idzie pierwszy, kto ostatni. Pierwszy ma największe szanse nadepnąć na jadowitego węża czy narazić się na strzałę z zasadzki. Ostatni może być obiektem ataku ze strony potwora tropiącego drużynę.

MG: *Chodnik prowadzi około 50 metrów na północ, po czym dochodzicie do skrzyżowanie w kształcie litery „T" - Chodnik rozwidla się na wschód i zachód.*

A: *Ha! Którędy teraz?*

C: *Nic nie słychać? Nic nie widać?*

MG: *Na ile światło waszych latarni pozwala widzieć, nic, normalny chodnik kopalni. Nic nie słychać, ot. woda kapie ze ścian.*

C: *Dobrze. Na zachód, zatem. Ktoś ma inne propozycje?*

B: *Nie. Zachód.*

MG: *Korytarz co około 10 metrów ma po obu stronach boczne odnogi, ale widzicie, że wszystkie kończą się ślepo. To górnicze przodki. Po około 100 metrach chodnik pod kątem prostym skręca na północ.*

A: *Słuchajcie. Po pierwsze, Brant, rysuj mapę. nie możemy tak bezmyślnie łazić, bo zabłądzimy. Po drugie - od tej chwili idziemy cichutko, ostrożnie, nadstawiamy uszu. To nie piknik, przypominam wam.*

C: *Słusznie, Arebell. Ja, pierwszy w szyku, osłaniam opończą swoją latarnię, by za daleko nie świecić. Jesteśmy na terenie wroga.*

Komentarz:

Zgodnie z przewidywaniami, bohaterowie wpadli na to, by rysować własną mapę. MG notuje sobie, że rysuje ją Brant i on ma ją przy sobie. Jeśli Branta połknie smok lub pochłonie skalna rozpadlina, MG odbierze graczom ich mapę - to nic, że leży ona na stole - w „rzeczywistości" przepadła wraz z Brantem!

MG: *Chodnik biegnie prosto przez około 30 m i kończy się ogromną dziurą o poszarpanych krawędziach, ziejącą w podłożu.*

B: *Czy za dziurą chodnik biegnie dalej?*

MG: *Nie. Kończy się ślepo, litą skałą.*

A: *Świecę do dziury latarnią. Co tam jest?*

MG: *Dziura jest głęboka, jej dno, zasłane rumowiskiem i połamanymi stemplami, jest ledwo widoczne. Ściany są strome, ale nierówne, liczne głazy dadzą nogom i rękom oparcie przy schodzeniu.*

C: *To jest właściwa droga. Tutaj krasnoludom zarwał się chodnik. Elf mówił, że przypadkowo dokopały się do nekropolii. Dawaj swoją linę, Brant, znowu się ubezpieczamy.*

MG: *Brant nie ma liny. Lina wisi w bieda-szybie, przywiązana do kołowrotu.*

B: *Nieprawda! Odwiązałem ją po zejściu!*

MG: *Nie Będę powtarzał. Nie macie już liny*

Komentarz:

MG pilnuje realizmu gry! Schodząc, Brant „solidnie i mocno" przywiązał linę do kołowrotu. Jest oczywiste, że nie mógł jej odwiązać, będąc na dole. Tego typu decyzje MG są ostateczne, nieodwołalnie i nie podlegają dyskusjom.

A: *Z liną, bez liny, co za różnica. Schodź, Corwin.*

C: *Schodzę. Ale coś mi mówi, że różnica jest.*

Część opisu tego miejsca, przeznaczona wyłącznie dla MG brzmi: „Zejście po ścianie obrywu wymaga testu Zręczności, modyfikator +2. Upadek oznacza 1k6 obrażeń."

MG: *Corwin, rzuć dwoma kostkami.*

C: *Siedem oczek.* (Oraz modyfikator 2 daje 9, Zręczność Corwina - 8. Test jest nieudany.)

MG: *Obsuwasz się, tracisz oparcie, spadasz z rumorem, tłukąc się boleśnie. Tracisz (rzuca 1k6) cztery punkty Kondycji.*

Komentarz:

Był to kolejny przykład testowania, czyli sposobu ustalenia powodzenia lub niepowodzenia podejmowanych przez graczy czynności. Testowana była Zręczność - bo ta cecha decyduje o predyspozycjach do łażenia po pionowych ścianach. Test był tym razem utrudniony - scenariusz nakazywał zastosowanie modyfikatora, o który należało zwiększyć wynik rzutu dwiema

kostkami. Schodzenie po stromych urwiskach jest trudne! Warto też zwrócić uwagę, że test byt przeprowadzony w sposób jawny dla graczy - niebezpieczeństwo zejścia i związek tej czynności ze Zręcznością jest oczywisty i nie ma celu, by go skrywać.

A: *No, teraz schodzę ja. Mnie musi się udać, mam wysoką Zręczność. Wyrzuciłam... dwie szóstki, 12!!!*

MG: *Spadasz z łoskotem, aż ziemia jęczy. Tracisz (rzut 1k6) pięć punktów. Zapisz to na swojej karcie.*

A: *5 punktów?! Który z was, chciałabym wiedzieć, zrezygnował z dodatkowej liny?*

B: *Ty sama. Mówiłaś, że wtedy w nasze worki wejdzie więcej złota.*

A: *Nie gadaj tyle, tylko schodź.*

C: *Poczekaj, Arebell, staniemy w dole i będziemy go łapać, jeśli spadnie.*

A: *Spadnie, to potłucze i siebie, i nas.*

C: *Chodź, Arebell, nie marudź. Złaź, Brant, my stoimy na dole.*

Komentarz:

Tego znowu nie przewidział scenariusz! Ale zadeklarowana przez graczy czynność musi być sprawdzona. MG decyduje: jeśli Brant spadnie, „złapanie" go w dole przez kolegów będzie od tych ostatnich wymagało testu Siły, mod. +1 - bo nie tak łatwo złapać lecącego z wysokości. Jeśli test będzie nieudany, wówczas wszyscy - i spadający, i ubezpieczający go odniosą po 1-3 punkty obrażeń.

Schodzący Brant wyrzuca 10, mod. +1 = 11, jego Zręczność - 10,

MG: *Brant, kamień usuwa ci się spod nóg, spadasz!*

(Siła Corwina - 11, Siła Arebell - 8, razem 19, średnia, zaokrąglana zawsze w górę - 10. Rzut 2k6 daje 9, test udany).

MG: *...spadasz wprost w ramiona Arabell i Corwina. Od impetu siadacie na ziemi, ale nikt nie odnosi obrażeń.*

B: *Dobra nasza!*

A: *Dobra twoja. Nas nikt nie łapał.*

Komentarz:

Corwin i Arebell „łapali" Branta wspólnie - test był zatem porównywany ze średnią Siłą działających jednocześnie bohaterów.

Gdyby był nieudany, MG ustaliłby obrażenia 1-3 za pomocą k6: 1, 2 przyjmując za 1; 3, 4 za 2; 5, 6 za 3.

C: *Dobra, wszyscy jesteśmy na dole. To znaczy, gdzie?*

MG: *Na dnie dużej jaskini, zasłanej gruzem i drewnem. Prowadzą stąd cztery wyjścia - na cztery strony świata. Dwa z nich, wschodnie i północne, to wykute w kamieniu regularne portale. Na zachód i południe wiodą naturalne jaskinie.*

A: *Ha! Cztery możliwości. Nie, w zasadzie dwie - moim zadniem, trzeba trzymać się przejść sztucznie wykutych, omijając naturalne jaskinie.*

C: *Słuszna uwaga. Ja też tak sądzę. Chodźmy portalem północnym.*

MG przegląda odpowiedni fragment scenariusza i trafia na opis korytarza południowego, tego, którym bohaterowie nie chcą iść:

„Ma tu swoje legowisko ogromny jaszczur, który zaatakuje każdego intruza, wchodzącego do jaskini.

Jaszczur

K 10 **W** 8 **A** 3 (1-6)

Jaszczur jest głodny. Istnieje 50% szans, że wyjdzie ze swego legowiska i zaatakuje wcześniej".

Komentarz:

Scenariusz mówi, że jaszczur może zachować się dwojako - albo będzie siedział w legowisku i napadnie tylko na tych, którzy wkroczą na jego teren, albo pospieszy z atakiem, napadnie na drużynę w jaskini z czterema wyjściami, nawet jeśli nie wejdą w południowy korytarz. Jest to następny rodzaj mechaniki gry, który poznajemy - ustalenie prawdopodobieństwa zdarzenia. Scenariusz podaje je - 50%, *fifty-fifty*. Zadecyduje zatem rzut 1k6 - 1, 2, 3 oznaczało będzie, że jaszczur pozostanie w jamie, 4, 5, 6 - że wylezie z niej i zaatakuje. Ten rodzaj „wyboru" nie może się dokonać w drodze testowania - na zachowanie się jaszczura żadna z cech bohaterów nie ma przecież wpływu. Rzut 1k6 daje 5.

MG: Z południowego korytarza dobiega was nagle złowrogi syk. Widzicie ogromnego Jaszczura, który wypełza stamtąd, szczerząc ostre kły. Gad sunie prosto na was!

C: Za broń!

Komentarz:

Za moment dojdzie do walki, do starcia, do orężnej rozprawy. Walki z potworami bohaterowie będą w podziemiach staczać bardzo często, a więc mechanika rozstrzygania walk i bitew musi być przez Mistrza opanowana dokładnie.

Jaszczur jest ograniczony w swoich atrybutach - ma ich tylko trzy: Kondycję i Walkę, oznaczające dokładnie to samo, co u bohaterów, oraz zupełnie nową cechę: Zdolność Ataku, w skrócie **Atak (A)**, która określa z iloma przeciwnikami jednocześnie potwór może walczyć. Jaszczur, jak wynika z jego Ataku, może walczyć jednocześnie z trzema.

Podane w „charakterystyce" jaszczura (1-6) oznacza, że przegrane z nim starcie kosztować będzie bohatera od 1 do 6 punktów Kondycji. Ciosy, jakie jaszczur wymierza kłami, szponami i ogonem, są równie niebezpieczne, jak ciosy miecza.

MG: *Jaszczur rzuca się na was, musicie się bronić! Ustalcie wasze Wartości Bojowe - niechaj każdy rzuci dwoma kostkami i doda do wyniku swój poziom cechy Walka.*

Mistrz sam ustala Wartość Bojową (WB) jaszczura - rzut 2k6 daje 10, cecha Walka 8, razem 18.

A: *Ja mam 21!*

B: *18!*

C: *17!*

MG: *Arebell, ciełaś jaszczura przez potworny łeb (rzuca 1k6 otrzymując 5), poważnie go raniąc. Brant, odbiłeś ostrzem miecza zagrażające ci szpony, ale i sam nie wyrządziłeś gadowi krzywdy. Corwin, oberwałeś, jaszczur smagnął cię ogonem, tracisz (rzuca 1k6) 2 punkty Kondycji. Jaszczur znowu rzuca się na was!*

Komentarz:

Odbyło się pierwsze starcie. Porównanie wylosowanych WB dało następujące rezultaty - Arebell miała WB wyższą, niż jaszczur, zraniła go więc mieczem (1-6). Brant miał WB równą WB gada - a więc remis, wzajemne ciosy zostały sparowane. WB Corwina była niższa - a więc Corwin przegrał starcie i postradał odpowiednią liczbę punktów Kondycji.

Zauważmy, że jaszczur, mając Atak 3, walczy jednocześnie z całą trójką, ale jego WB ustalana jest tylko raz i porównywany z WB wszystkich jego przeciwników w danym starciu.

Drugie starcie - tym razem WB jaszczura wynosi 16, Arebell 18, Branta 20, Corwina 19. Jaszczur, już w pierwszym starciu ograniczony w Kondycji do 10-5=5 punktów, obecnie traci 3+3+4 punkty - wylosowane kostką obrażenia od mieczów (1-6) sprowadzają jego Kondycje do poziomu poniżej zera.

MG: *Jaszczur pada, drga, nieruchomieje. Jest martwy.*

A: *Szybko poszło. Starajmy się więcej walczyć, a mniej spadać. Jak do tej pory, spadanie okazuje się groźniejsze dla naszego zdrowia.*

Komentarz:

Walka trwa tak długo, aż któraś ze stron „zginie", czyli jej Kondycja spadnie do zera lub poniżej, względnie do momentu, gdy jedna ze stron ucieknie lub się podda. W naszym przykładzie „kapitulacja" żadnej ze stron nie wchodziła w grę - jaszczur jest przecież dziką, bezmyślną bestią. Co do ewentualnej ucieczki jaszczura z pola walki - scenariusz nie przewidywał dla potwora takiego zachowania, a i MG uznał, że dziki, głodny i drapieżny stwór będzie raczej walczył do upadłego. A gdyby bohaterowie zechcieli „oderwać się od przeciwnika"? Mogli to uczynić, nie byli osaczeni, z jaskini są przecież jeszcze trzy wyjścia. Próbę taką MG uzależniłby od testu Zręczności. Ucieczkę bohaterowie musieliby zadeklarować przed pierwszym starciem lub pomiędzy kolejnymi starciami, po ustaleniu skutków tych starć. W momencie, gdy WB zostały już wylosowane, jest za późno na cokolwiek - ciosy już zostały zadane, trzeba ustalić skutki.

Zauważmy, że gracze nie wiedzieli i nie powinni wiedzieć ile wynosiły Kondycja i Walka jaszczura, jaki był jego Atak i jakie potwór mógł zadawać obrażenia. Usłyszeli tylko ogólny opis. Po pierwszym starciu, bohaterowie wiedzieli, że Arebell „poważnie", na 5 pkt., zraniła jaszczura. Nie mogą jednak wiedzieć, ile punktów mu jeszcze pozostało.

A: *Zajrzyjmy do jaskini, z której jaszczur wyszedł. Może siedział na kupie złota?*

MG: *Korytarz prowadzi was do obszernej, ślepej kawerny. Leżą tu olbrzymie głazy, między nimi zaś kości, resztki oporządzenia, zardzewiała broń - niewątpliwie szczątki ofiar jaszczura.*

Komentarz dla MG:

Każdy, szperający wśród szczątków, rzuca raz 1k6 i znajduje:

1 - nic;

2 - sakiewkę, w niej 10 szt. złota;

3 - skórzaną torbę, w niej sznur pereł, wart 20 szt. złota;

4 - 1k6 + 5 szt. złota luzem;

5 - żelazny pierścień. Jest to pierścień czarodziejski. Przyłożony do każdego zamka (zamknięcia) powoduje jego natychmiastowe otwarcie;

6 - szperającego ukąsi skorpion - strata 2 pkt. Kondycji. Jeśli wynik powtórzy się, bierze się następny w kolejności.

A: *Trzeba przeszukać to pobojowisko! Corwin, Brant, do roboty!*

Komentarz:

Mamy tu przykład innego rodzaju ustalania prawdopodobieństwa zdarzenia (znaleziska). Szukający, stosownie do wyrzuconej ilości oczek, „znajdzie" określoną w scenariuszu rzecz, przedmiot, skarb. Nie testuje się Zręczności bohaterów - scenariusz wymaga, by o znalezisku decydował los, szczęście. Losuje się tylko raz - inne, nie odnalezione przedmioty uważa się za ukryte tak dobrze, że bohaterowie nie będą mieli „szczęścia" ich odnaleźć.

MG: *Arebell* (1k6=5) *na palcu ręki szkieletu znalazłaś żelazny pierścień.*

A: *Żelazny? Nie zloty? Nie chcę go. Wyrzucam i szukam dalej.*

Komentarz:

Magiczny pierścień, zlekceważony, poleciał w kąt. Arebell prędko zadeklarowała „czynność" - wyrzuciła pierścień precz. Gdyby jednak powiedziała „*Ciekawe, do czego może mi się przydać taki pierścień*?", MG mógłby przetestować jej Inteligencję i coś delikatnie podpowiedzieć. MG nigdy nie mógłby powiedzieć *„To jest pierścień magiczny, otwiera wszystkie zamki"*. Bohaterowie musieliby ustalić właściwości pierścienia drogą prób i błędów - być może, udałoby się im

natrafić na czarodzieja, który mógłby rozpoznać moc i właściwości artefaktu.

MG: *Brant (1k6=3), znajdujesz skórzana torbę, a w niej piękny sznur pereł.*

B: *To rozumiem. Biorę go razem z torba, będę miał w co ładować skarby. A nie ma tu przypadkiem kawałka konopnej liny? Praktyka dowodzi, że bez liny jak bez ręki.*

Komentarz:

W scenariuszu nie ma słowa o linie. Ponieważ jednak jaszczur pożarł tu zapewne członków innej wyprawy, a lina mogła być „na wyposażeniu" któregoś z jej członków, MG zakłada, że znalezienie jej jest prawdopodobne - szansa, decyduje, wynosi 2 na sześć. Innymi słowy, jeśli k6 wyrzuci się 5 lub 6, Brant znajdzie linę. Wypada 3.

MG: Nie, *nie znajdujesz liny, Brant. Corwin, ty znajdujesz* (1k6=3, 3 już było, MG bierze wiec 4) *rozsypane złote monety, jest ich łącznie* (1k6=5+5=10) *dziesięć, 10 szt. złota. I na tym koniec, niczego więcej nie udaje się wam znaleźć.*

A: *Jak będziemy dzielić skarby?*

C: *Maże to mało oryginalne, ale proponuję sprawiedliwie.*

A: *Wy podzielcie się złotem, ja wezmę perły. Lubię klejnoty.*

C: *W porządku.*

MG: *Zapiszcie to na waszych kartach. Zaznaczcie, czy wkładacie skarby do sakiewek, czy do worków.*

A: *Zrobione. A teraz wracamy i idziemy przez północny portal.*

MG: *Korytarz za północnym portalem jest niewątpliwie sztucznego pochodzenia, podłoga i ściany są równo ociosane, gładkie. Po około 40 metrach widzicie ścianę z cegieł - korytarz kończy się ślepo.*

Komentarz dla MG:

W ślepej ścianie korytarza są sekretne drzwi - po pociągnięciu za ukryte w szparze między cegłami żelazne kółko cała ściana usunie się, odsłaniając przejście. Kółko jest trudne do wypatrzenia - test Zręczności, mod. +2.

C: *Zamurowane, nie przejdziemy tędy.*

A: Nie *ma rady, wracamy. Spróbujmy drugi portal.*

B: Zaraz. *Podchodzę do ceglanej ściany i mocno popycham.*

MG: *Ściana ani drgnie.*

B: *Oglądam ścianę. Nie ma tu jakiegoś przejścia?*

MG: *Ściana jak ściana*, nie zauważasz w niej niczego szczególnego.

A: Chodź, Brant, szkoda czasu.

Komentarz:

Brant miał pecha, był za mało spostrzegawczy, by wykryć mechanizm ukrytego przejścia. Testując jego Zręczność, MG rzucał kostkami w sposób ukryty, niewidoczny dla graczy - inaczej domyśliliby się, że coś tam było do wykrycia.

C: *Idziemy do drugiego portalu*, Mistrzu. Brant, oznaczyłeś go na mapie? W którym to kierunku?

B: *Wschód.*

A: *Proponuję zmianę szyku. Niech na czele idzie ten, kto ma aktualnie najwyższą Kondycję, kto najmniej oberwał.* (Gracze przestawiają szyk. Obecnie najwyższą Kondycję ma Brant, za nim idzie Arebell, Corwin zamyka pochód).

MG: *Korytarz za wschodnim portalem praktycznie nie różni się od korytarza północnego, również został sztucznie wykuty. Po około 50 metrach drogę zagradzają wam drewniane drzwi.*

B: *Drewniane, aha. Mają klamkę lub zamek?*

MG: *Nie*

B: *Popycham je lekko.*

MG: *Nie ustępują.*

C: *Wywalmy je i koniec. Kto tu jest najsilniejszy?*

A: *Ty.*

C: *Dobra. Naszykujcie broń, gdyby wewnątrz ktoś czatował, to z miejsca go po łbie. Biorę rozpęd i walę w te drzwi barkiem. Rzucam dwoma kostkami, wyszło 9, a moja Siła wynosi 11.*

Komentarz:

Jak widzimy, gracze szybko opanowali mechanizm testowania i wyręczają MG w pracy. Jest to dopuszczalne. Oczywiście, test Corwina jest udany. Ale Corwin mógł się paskudnie pomylić! Tylko MG wie, jakie naprawdę są te drzwi. Mogły tylko z pozoru być słabe, mógł być modyfikator do testu, a modyfikator zna wyłącznie

MG, ze scenariusza. Za drzwiami mógł być mur, o który Corwin mógłby się zdrowo potłuc. Na szczęście, były to zwykłe drzwi.

MG: *Drzwi z trzaskiem ustępują, wylatują z zawiasów. Przed wami nieduża komnata, na ścianie północnej następne drzwi. W kącie komnaty stoi drewniana kukła, grubo ciosany, człekokształtny manekin.*

C: *Brant, idź pierwszy, i uważaj. Ta kukła mi się nie podoba.*

B: *Wchodzę. Ale w razie czego liczę, że nie zwiejecie, zostawiając mnie samego?*

A: *Chyba zgłupiałeś. Stanowimy drużynę, czy nie?*

B: *Wchodzę. Staram się dojść do północnych drzwi, trzymając się jak najdalej od tej kukły.*

MG: *Kukła porusza się! Unosi w górę sękate łapy i wielkie pięści. Wolno, niezgrabnie rusza ku tobie, Brant!*

B: *Arebell! Corwin!*

(Z opisu MG wie, że kukła to Golem K20 W6 A1 (1k6+1). Golem, wykonany z drewna, jest trudny do zranienia. Odnosi zawsze o połowę (zaokr. w górę) mniej obrażeń, niż wykaże kostka. Jest jednak wrażliwy na ogień - wysuszone drewno natychmiast się zajmie, potwór spłonie. Atakuje tylko tych, którzy chcą podejść do północnych drzwi, nie będzie ścigał ani atakował nikogo, kto opuści komnatę).

Komentarz:

Golem ma Atak 1, może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz i tylko temu, z kim walczy może zadawać obrażenia. Ponieważ bohaterów jest troje, dwoje zawsze będzie walczyć „z pozycji niezagrożonej" - nie będąc sami narażeni na cios, mogą razić golema.

Pierwsze starcie. Obeznani już nieco z techniką rozstrzygania boju, bohaterowie wylosowali swoje WB: Arebell - 14, Brant - 19, Corwin - 14. Z kim walczy golem? Z Brantem, decyduje MG, bo Brant pierwszy wszedł do komnaty. WB golema - 9. Przegrał ze wszystkimi, odnosi obrażenia: 3+4+6=13, połowa = 7.

MG: *Widzicie, że wasze ciosy odnoszą niewielki skutek z golema lecą drzazgi i szczapy, jednak to go nie powstrzymuje. Atakuje was znowu.*

Golem, z Kondycją ograniczoną do 13, losuje swoje WB w drugim starciu: 13. Teraz, decyduje MG, ten z kim golem walczy, będzie wybrany losowo: 1, 2 oznaczać będzie Arebell, 3, 4 - Branta, 5, 6 - Corwina. Wypada 2. Bohaterowie: Arebell - 16, Brant - 19, Corwin - 12. Tylko Corwin ma WB niższą od golema - ale Corwin nie może być poszkodowany w tym starciu - golem walczy tylko z Arebell. Ale oprócz Arebell, obrażenia zadaje mu również Brant, mający wyższą od golem WB. Golem traci 6+6=12, połowa 6 punktów Kondycji.

MG: *Kolejne szczapy lecą na ziemię, odrąbaliście też potworowi jedną łapę. Ale jemu to nie przeszkadza, atakuje was znowu!*

A: *Co za żywotne bydlę!*

Trzecie starcie. Atakowanym jest Corwin. WB golema 14, MG obniża o 1 kamy punkt, do 13. Golem odniósł już sporo obrażeń, a zupełnie nie zagroził przeciwnikom - sytuację tę należy zatem urealnić w grze - dlatego kamy modyfikator. WB bohaterów: Arebell - 20, Brant - 21, Corwin - 22 (szczęśliwe rzuty!). Golem odnosi obrażenia od całej trójki 6+4+5=15, polowa 8. Jego Kondycja spada poniżej zera.

MG: *Golem zupełnie rozlatuje się pod waszymi ciosami. Pokonaliście go, sami nie będąc nawet draśnięci. Gratuluję.*

A: *Dziękujemy. Nie tracąc czasu, idziemy dalej. Drzwi mają klamkę?*

MG: *Mają.*

Komentarz dla MG:

Dotknięcie klamki, będącej czarodziejską pułapką, powoduje szok podobny do elektrycznego - 1k6 punktów utraty Kondycji. Taki sam skutek powoduje dotknięcie klamki przedmiotem metalowym, np. bronią. Wyważenie drzwi tak, aby klamki nie dotknąć, wymaga zdania zarówno testu Siły, jak i Zręczności. Którykolwiek test nieudany oznacza obrażenia.

A: *Naciskam na klamkę.*

MG: *Niewiadoma siła poraża cię i ciska o ziemię, wijesz się z bólu. Tracisz - 4 punkty Kondycji.*

A: *Od głupiej klamki. Zabiłam dwa potwory, a zwala mnie z nóg zwykła klamka!*

C: *To pułapka. Trzeba się zastanowić, jak ją rozbroić...*
B: *Albo poszukać innej drogi.*
C: *Nie. I golem, i ta pułapka były przygotowane na nieproszonych gości. Nie zastawia się pułapek na drogach prowadzących donikąd. Musimy iść tędy. Ale jak?*

I bohaterska trójka podąży dalej, gdy rozbroi pułapkę i wyważy drzwi. W głąb mrocznych korytarzy, przez chwiejne mostki nad bezdennymi przepaściami. Przez ukryte przejścia i zapadnie, na dolne poziomy, gdzie czyhają potwory o wiele groźniejsze od tych, które już udało się im pokonać. Być może uda się drużynie zdobyć magiczne przedmioty, eliksiry i czarodziejską broń. Być może uda się im zdobyć i pozyskać sprzymierzeńców. I wtedy, w najdalszym zakątku labiryntu, odnajdą strzeżoną przez gobliny kryjówkę czarownika Kurruka i stoczą ostatnią, śmiertelną walkę. Potem, jako zwycięzcy, obładowani skarbami, prowadząc uwolnioną córkę elfa, powrócą na powierzchnię.

Koniec gry. Czy koniec zabawy? Otóż nie. Dobry scenariusz może być wykorzystywany wielokrotnie przez tę samą grupę graczy, w tych samych, co poprzednio, rolach - Arebell, Branta i Corwina. Wystarczy tylko drobna zmiana scenariusza, dla przykładu:

- Czarownik Kurnik miał drugi, lepiej zamaskowany skarbiec, którego nie odkryli, a o którym dowiedzą się od córki Gilraela.
- Inny mag zechce, by drużyna zaprowadziła go do nekropolii, chce bowiem rozszyfrować tajemne napisy na sarkofagach. W rzeczywistości napisy zawierają zaklęcia, wywołujące demony...
- Do podziemi zbiegł niebezpieczny przestępca, skrzyknął bandę orków i krasnoludów renegatów. Za jego głowę wyznaczono nagrodę...

Arebell, Brant i Corwin będą już jako tako znali labirynt. Nie szkodzi! „Ruchy tektoniczne" mogły przecież zawalić niektóre korytarze, a otworzyć inne. Nowe potwory mogły „zasiedlić" zakamarki i pomieszczenia. Korzystając z przetartych szlaków, do akcji mogła wkroczyć konkurencja, nie zawsze życzliwa. Krasnoludy mogły wznowić wydobycie srebra, i tak dalej. Po

drobnych, kosmetycznych wręcz zmianach i poprawkach scenariusza, gra może toczyć się dalej.

A jeżeli Arebell, Brant i Corwin zginęli w lochach, jeśli nigdy nie wrócili na powierzchnię? Proszę bardzo - ci sami gracze mogą już na drugi dzień wcielić się w role Daelli, Erlenstra i Farlafa - stworzyć ekipę mścicieli. Graczom, rzecz jasna, nie wolno będzie skorzystać z mapy poprzedników. Nie przejmą się tym, sądząc, że pamiętają labirynt dokładnie. Za pomocą „kosmetyki" scenariusza, opisanej powyżej, Mistrz Gry prędko wyprowadzi ich z błędu. Na przykład, gracze Będą pamiętali ile kłopotów sprawiły im niebezpieczne zejścia i zabiorą ze sobą całe naręcza sznurowych drabinek. A tu - niespodzianka! Do korytarzy przedostała się woda z podziemnego jeziora - lepiej by zrobili zabierając z sobą łódkę.

Oczywiście, kosmetyka scenariusza w przypadku kolejnej wyprawy „szlakiem zaginionych poprzedników" musi uwzględniać „sytuację realną", umożliwiającą podążanie tropem poprzedniej drużyny. Wyłamane drzwi nie „zrosną się" przecież. Tu i ówdzie na podłodze leżeć będą szczątki potworów, pokonanych przez poprzedników - a przy nich mogą czatować groźni padlinożercy! Stwory i stworzenia, z którymi poprzednia drużyna dogadała się czy wręcz zaprzyjaźniła, będą ich pamiętać i będą życzliwie nastawione do idących za nimi „przyjaciół". Potwory, których tamci okpili lub oszukali, mogą chcieć się odegrać.

Cały urok gier fabularnych polega na fakcie, że nawet bez istotnych zmian scenariusza nie da się dwukrotnie rozegrać gry tak samo - każda gra to nowa, niepowtarzalna przygoda.

Spróbujcie - przekonacie się sami.

Rozdział 2:

Magia

Miejscem akcji, tłem i sceną niemal każdej gry jest fantastyczny świat, w którym istnieje i działa magia. Magia to zwykle sztuka trudna i elitarna, zagadkowa, groźna i niebezpieczna; niekiedy budzi podziw, czasami strach, często jest potrzebna, nieodzowna, czasem traktowana wręcz użytkowo. Czasami znów tak chaotyczna i niezwykła, że porównywalna jedynie z klęskami żywiołowymi. Nasze niniejsze, jakby wprowadzające zasady również zakładają istnienie i działanie magii, lecz w sposób „realistyczny" dla tak prostego systemu.

Wyobraźmy sobie, że toczy się gra. Pięcioosobowa drużyna, zgodnie ze scenariuszem przygody, zdobywa zaklęty zamek. Drużyna ma jednak pecha - dwóch jej członków pada na placu boju, trzeci zostaje zamieniony w żabę, czwarty traci wzrok. Ale gracze chcą grać dalej! Biegną więc szybko do najbliższego grodu, pytają o czarodzieja. A jakże, mieszka tu taki - odpowiada grododzierżca - o, w tamtej wieży. Drużyna pędzi do wieży, wali do drzwi, służący spoziera przez zakratowany judasz. Czego? - pyta. Na progu, przypominam, stoi dwóch pokrwawionych obwiesiów, w tym jeden niewidomy oraz jedna żaba. Tak i tak, powiadają zdyszani obwiesie, trzeba ożywić dwóch zabitych, odczarować tę żabę i zregenerować gałki oczne. Potrzebujemy ponadto kilku magicznych mieczy, dwóch czapek-niewidek i latającego dywanu. Wszystko ód ręki, prosimy, bo bardzo nam się śpieszy!

Magia

Oj, coś mi się zdaje, że drużynę poszczuto by psami, i to zaklętymi!

Potężni czarodzieje, którzy wiele umieją, stanowią w fantastycznym świecie elitę. Awanturnicy z nożami za pasem, trudniący się mordowaniem potworów i zdobywaniem zaklętych zamków, elity z pewnością nie tworzą. Potężni czarodzieje, gdy król ich zaprasza na bankiet, niekiedy wyświadczają mu laskę i zaproszenie przyjmują. Jeśli cesarz, któremu siostrzenica umarła na suchoty, da im za wskrzeszenie nieboszczki księstwo i rękę wskrzeszonej, wtedy prawdopodobnie zechcą się łaskawie wysilić. Jeżeli potężni magowie dostaną cztery wozy złota, zechcą, być może, odpalić kilka piorunów w nieprzyjaciół tegoż cesarza. Pozwolą uprzejmie zanieść się na plac boju w lektyce, wszakże pod warunkiem, iż całą drogę będą ich karmić delikatesami, przygrywać na cytrze i skraplać chanelem nr 5. Założenie zatem, że taki czarodziej poświęci choćby sekundę swojego cennego czasu drużynie poszukiwaczy przygód, jest po prostu śmieszne. A przypuszczenie, że taki mag zechce opuścić swą zaciszną wieżę i ruszyć na niebezpieczną wyprawę - jest jeszcze śmieszniejsze.

Kogo tedy bohaterowie mogą napotkać w czasie przygody? Na czyją pomoc - lub towarzystwo - mogą liczyć? Otóż wyłącznie na czarodzieja młodego, niedoświadczonego, znającego i umiejącego operować jedynie maleńkim, mikroskopijnym wręcz zakresem wiedzy magicznej, a i to z trudem. Może to być student lub terminator, wylany z uczelni magicznej za birbanctwo lub złe prowadzenie, wypędzony przez mistrza za lenistwo lub niepokorny charakter. Może to być praktykant lub czeladnik, zbierający „materiały" lub prowadzący na zlecenie preceptora *„field research"* albo wręcz wysłany po piwo. Słowem - będzie to magik niedoskonały.

I tylko takich - nie innych - gracze mogą poprowadzić, jeśli woleliby bawić się w „magię", zamiast w „miecz". Niewątpliwie znajdą się chętni do kreowania nawet i takiego bohatera, bo to też ciekawe, atrakcyjne i może być źródłem dobrej zabawy. A to jest przecież główny cel RPG.

Gracz jako czarodziej — kreowanie bohatera

Cechy podstawowe „czarodzieja" gracz ustala w nieco inny sposób niż „wojownika". Kondycję określa się czarodziejowi za pomocą rzutu 2k6, przy czym do wyniku nie dodaje się 12, ale 10. Zręczność i Siłę wyznacza rzut 1k6, przy czym do wyniku dodaje się 4, a nie 6. Inteligencję ustala się standardowo (1k6+6).

Powyższe zmiany sposobu ustalania cech podstawowych miały za zadanie „urealnić" kreację czarodzieja; spędził on jednak kawałek życia nad księgami, a nie na placu ćwiczeń - będzie więc z założenia mniej wytrenowany, zaprawiony i zahartowany niż wojownik.

Cechą Walka czarodzieja będzie, jak zwykle, średnia Siły i Zręczności, ale - uwaga! - zaokrąglona w dół. Czarodziejowi nie przysługują tu żadne dodatkowe punkty za wylosowaną wysoką wartość cechy. Służy to ponownie „realizmowi" czarodziej nie miał w życiu ani czasu, ani okazji, by doskonalić się w bojowym rzemiośle. Bohatera-magika wyposażymy wszelako dodatkowo w zupełnie nową, przynależną jemu wyłącznie cechę - w **Zdolność Magiczną**; w skrócie **ZM**. Poziom tej cechy wyznaczy rzut 2k6+6. Jeśli wylosowana wcześniej Inteligencja mieści się w przedziale 10-12 pkt, to ZM automatycznie podwyższa się o 2.

Czarodziej w grze

Gracza należy uświadomić o pewnych dodatkowych, powiedzielibyśmy immanentnych wadach i zaletach, plusach i minusach czarodzieja. A są nimi:

- Używanie broni: czarodziej nie był szkolony w posługiwaniu się orężem, toteż nie przywiązuje do niego żadnej wagi. Nosi tylko nóż, sztylet, ewentualnie lekki kord. Nikt, rzecz jasna, nie zabroni mu mieć i używać halabardy, względnie osadzonej na sztorc kosy - ale patrz niżej.
- Używanie zbroi i tarczy: dla czarodzieja to nic więcej, niż tylko niewygodne żelastwo. Nikt mu nie broni ustroić się w coś takiego - ale patrz poniżej.

- Walka wręcz: czarodziej, jeśli musi, walczy tak jak każdy inny gracz, wszelako:
  a. jeśli używa czegoś „cięższego" niż lekki kord, karany jest w walce dwoma karnymi punktami do WB;
  b. zbroja, jeśli ją nosi, chroni go w normalny sposób, ale jest to karane dodatkowymi karnymi punktami: do WB minus 2, do wszystkich testów na Zręczność - plus 2;
  c. ciężką, niewygodną broń lub zbroję MG może uznać za mniejsze lub większe utrudnienie w rzucaniu zaklęć i zastosować karne modyfikatory;
  d. nigdy nie przysługują czarodziejowi żadne punkty dodatnie do WB z tytułu lepszej broni, dogodniejszej pozycji czy sytuacji, zaskoczenia itp.;
  e. wszystkie „zręcznościowe" czynności w walce, jak łucznictwo, miotanie pocisków, ucieczki, pościgi itp. czarodziej testuje z modyfikatorem +1;

  Wszystkie zaś modyfikatory są kumulowane.

O powyższych konsekwencjach gracz musi być dokładnie poinformowany - musi mieć świadomość, że bezsensowne i wręcz niebezpieczne jest w jego przypadku obwieszanie się żelastwem, a próby rozwiązywania konfliktów walką *„mano a mano"* mają najczęściej marne szanse powodzenia.

Muszą o tym wiedzieć i inni gracze z drużyny - muszą mieć świadomość, że towarzyszący im magik jest w pewnych sytuacjach bardzo zagrożony i jeśli nie zapewnią mu stosownej ochrony, rychło mogą być zmuszeni do wykopania dla niego zgrabnej mogiłki.

Co z „plusami" magika? Ano, jest on w końcu czarodziejem, liznął trochę magicznej wiedzy, w czasie nauki to i owo przeczytał, o to i owo się otarł. Ma też coś w rodzaju intuicji magicznej:

a. Aby rozpoznać innego czarodzieja, zorientować się (ogólnie) w magicznym charakterze amuletu, eliksiru, pisma czy symbolu, aby „mieć podejrzenie", że iluzja to iluzja, że w najbliższej okolicy ktoś użył magii albo że nad okolicą „wisi i pachnie czarodziejska aura" czarodziej testuje Inteligencję z modyfikatorem minus 2 i nie musi używać zaklęcia;

b. Przy okazji pobierania nauki o elementarnej magii czarodziej przyswoił sobie choćby podstawy innych nauk: chemii, zoologii, botaniki, medycyny. Jako typowy przedstawiciel „inteligencji" świata gry, mag zna zapewne języki obce, historię, zwyczaje innych humanoidalnych ras, konstrukcję systemów społecznych, podstawy ekonomii. W wielu wypadkach niepotrzebne i niecelowe będą testy - MG ma bowiem obowiązek założyć, że czarodziej „wie" lub „słyszał o czymś takim".

Mechanika gry — rzucanie zaklęć

Świat gry pełen jest magicznej energii („aury"). Czarodziej potrafi z niej „czerpać" i kierować nią. Polega to na koncentracji, wypowiedzeniu magicznej formuły i wykonaniu magicznego gestu. Zawsze na tych trzech czynnościach.

Rzecz jasna, gracz nie musi znać i używać żadnych formuł ani wymachiwać rękami - wystarczy imperatyw: *„Rzucam czar Zaśnij na przywódcę goblinów!"*.

Trzy składniki czarowania (koncentracja, słowa, gest) określają, że do takiej czynności niezbędne są:

a. Czas. W naszym systemie, w krótkich przygodach, czas gry to czas realny, a więc „realistycznie" na koncentrację, machnięcie ręką i wybełkotanie kilku słów wystarcza od kilku do kilkunastu sekund;

b. Warunki. Nie komplikując: mag musi mieć chwilę spokoju, musi być zdolny do używania głosu i mieć przynajmniej jedną rękę wolną. Wyczyn czarodziejki Yennefer z mojego opowiadania „Granica możliwości" (rzucała zaklęcia nogą), nie został nigdy przez nikogo powtórzony, chociaż parę osób próbowało...

Warunki to możliwość koncentracji. Koncentracja nie jest możliwa, na przykład, podczas pływania czy tonięcia w kipieli, spadania z murów i skał, trudnych wspinaczkach, karkołomnych ucieczkach, pościgach, ostrej jeździe konnej itp. Koncentrację można zniweczyć ot - choćby trywialnym sposobem: waląc czarodzieja w łeb twardym przedmiotem. Mag związany w kij niezdolny będzie do gestykulowania.

zakneblowany - do wypowiedzenia formuły. Koncentrację silnie utrudni (a w krańcowych sytuacjach uniemożliwi) silne porażenie maga, jego ciężka kontuzja, poważna choroba, wyczerpanie, wycieńczenie przez głód lub pragnienie, udręczenie skrajnym upałem lub mrozem itp.

Jak to wygląda w czasie walki? Cóż, jeśli będzie napadnięty znienacka, z zasadzki, to weźmie po czerepie, zanim zdoła pomyśleć o czarach. Inaczej zakłada się, że przygotowanie i rzucenie zaklęcia nie zajmie mu więcej czasu niż przeciwnikowi wydobycie miecza i zamach. W czasie trwającej już walki, jeżeli czarodziej jest uwikłany w bój, jeśli zadaje lub odparowuje ciosy, jeśli ściga lub ucieka - czarować oczywiście nie jest w stanie. Natomiast gdyby drużyna deklarowała stosowne czynności *(„nasz czarodziej cofa się, my go chronimy, bierzemy na siebie cały impet natarcia!")* i gdyby czynność ta była rzeczywiście możliwa (lub uda się test) mag miałby pełną swobodę. Można przy tym domniemywać, że w takim razie rzucenie zaklęcia zajmie mu tyle samo czasu, co innym walczącym jedno starcie. Nie można jednak rzucać zaklęć jak karabin maszynowy - czas potrzebny na ponowną koncentrację i kolejne zaklęcie można w czasie walki kalkulować na co najmniej 3 starcia - pod ścisłą kontrolą, czy nie zaszły w tzw. „międzyczasie" okoliczności, które czarowanie utrudnią, uniemożliwią lub z kolei ułatwią.

Zdolność Magiczna (ZM) i jej wykorzystanie

„Niedoświadczony" czarodziej, czyli taki, jakim jest gracz, ma ograniczoną „umiejętność", określoną przez poziom jego ZM, wynoszącą od minimum 8 do maksimum 20 punktów. W ramach ZM magik wybiera sobie ze spisu czarów odpowiednią ich ilość. Każde zaklęcie ma przypisaną liczbę punktów - tzw. koszt czaru. Suma kosztów wybranych zaklęć nie może przekroczyć ZM. Repertuar zaklęć jest stały i w czasie danej gry niezmienny. Zaklęć, których czarodziej w repertuarze nie uwzględnił, nie może rzucać. Natomiast zaklęcia wybrane i w repertuarze uwzględnione może rzucać dowolną ilość razy

i w dowolnej kolejności, lecz przy każdym rzuceniu traci tyle punktów ZM, ile „kosztuje" dany czar. Mając do dyspozycji - między innymi - zaklęcie Otwieram (koszt 1 pkt.), może je rzucić dziesięć razy z rzędu, jeśli zechce, a jego ZM obniży się o 10 punktów. „Dziesięć razy" to oczywiście przykład, bo nie ma tu żadnych ograniczeń. Wyczerpanie ZM do zera nie oznacza utraty zdolności czarodziejskich. Mag może rzucać zaklęcia nadal, ale traci wówczas odpowiadającą „kosztowi" (lub jego części) liczbę punktów Kondycji. A zatem - uwaga! - w skrajnym przypadku mag może umrzeć, jeśli nieostrożnie „wyczerpie" swą energię zaklęć!

ZM można w grze „odbudowywać" podobnie jak Kondycję - np. w drodze dłuższego odpoczynku, czy innych form fizycznej i psychicznej regeneracji. Jeżeli scenariusz tego nie określa, MG może przyjąć, że sytuacja, w której pozwala się graczom na odzyskanie pewnej liczbę punktów Kondycji, oznacza dla czarodzieja dodatkowo „odzysk" dwukrotnie większej liczby punktów ZM. ZM, jak inne cechy, nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego.

Gracz, zamierzając kreować czarodzieja, winien wnikliwie przestudiować listę zaklęć, a szczególnie zapoznać się z tymi, które włączy do swego repertuaru. I to zanim rozpocznie się gra. Powinien też wyjaśnić z MG wszystkie problemy „interpretacyjne". Mistrz i gracz muszą być zgodni w przewidywaniu efektu zaklęcia, warunków umożliwiających lub wykluczających użycie, skuteczności, zasięgu, czasu trwania, ryzyka itp. Jeśli opis czaru *(mea culpa!)* jest nieprecyzyjny i budzi wątpliwości, należy go sprecyzować i przyjąć consensus. Gracz początkujący w roli maga może chcieć (lub musieć) wyjaśniać pewne wątpliwości również później, w czasie trwającej już gry. Jedynie absolutnemu nowicjuszowi można na coś takiego zezwolić - bardziej doświadczonemu graczowi absolutnie nie. Mistrz nie może grać za gracza, a wybór jakie zaklęcie rzucić, na co lub na kogo, czy w ogóle rzucić i kiedy? - są to przecież podstawowe decyzje „gracza-czarodzieja", determinujące przebieg gry.

Skuteczność magii – zaklęcia udane i nieudane

Przypominam - gracze mogą kreować tylko role młodych, niedoświadczonych adeptów sztuki czarnoksięskiej. Nic więc dziwnego, że może się zdarzyć popełnienie przez nich błędu w sztuce. Operowanie wszechobecną w przyrodzie magiczną siłą wymaga ogromnej wiedzy i samokontroli. Nawet najzdolniejszym czarodziejom nie są obce pojęcia błędu, fiaska, pecha czy „złego dnia". Im trudniejsze zaklęcie, tym szansa błędu i „niewypału" wyższa. Trudność zaklęcia określa jego **koszt.** Zaklęcia o koszcie 1 punktu rzuca się bez ryzyka fiaska (bazowego). W odniesieniu do zaklęć „droższych" przyjmuje się, że ryzyko to wynosi tyle **dziesiątek procent**, o ile koszt jest wyższy od 1. Przykładowo - czar Niewidzialność (koszt 4 punkty) ma szansę „niewypału" równą 30 procent. Po zaanonsowaniu chęci rzucenia tego zaklęcia, gracz toczy po stole 2k10 - rzut w przedziale od 0-1 do 3-0 oznacza fiasko, rzut w przedziale 3-1 do 0-0 - powodzenie.

Dodatkowo (także w odniesieniu do zaklęć o koszcie 1 punktu) stosuje się modyfikatory utrudniające:

a. szansa fiaska wzrasta o 10%, jeśli Kondycja czarodzieja została ograniczona do 1/3 (zaokr. w górę). Przykładowo, mag o KON wyjściowej = 20, któremu w wyniku ran i kontuzji KON spadła do 7, rzuca zaklęcie Niewidzialność z 40% szansą „niewypału". Gdyby rzucał zaklęcie Światło (koszt 1 punktu) miałby 10% możliwość niepowodzenia, choć w normalnej sytuacji nie jest to zaklęcie „ryzykowne";

b. do uznania MG (ale nie więcej niż 10%), jeśli warunki czarowania są wyjątkowo trudne, przy czym „trudnych warunków" nie należy mylić z takimi, które w ogóle udaremniają rzucenie zaklęcia. Najogólniej można stwierdzić, że owe „trudne warunki" to chwile ostrej akcji w grze, wymagające od czarodzieja pośpiechu. Są one w sytuacjach zagrożenia stresujące. Walka będzie typowym przykładem!;

c. modyfikatory narzucone scenariuszem;

d. inne, zależne np. od siły „przeciwstawnych magii", o których będzie mowa w dalszej części.
I tu również wszystkie modyfikatory są kumulowane.

Ryzyko — skutki nieudanego zaklęcia

Niefrasobliwe igranie z ponadnaturalnymi siłami jest ryzykowne. Czarodziej ryzykuje coś więcej niż tylko niepowodzenie zamierzonego przedsięwzięcia. Grozi mu też tzw. „backfire" - proch może spalić na panewce, ale może być tak, że rusznica eksploduje w dłoniach. Skutki nieudanego zaklęcia mogą być nieznaczne, wręcz mało widoczne. Mogą też być przykre - z reguły jest to utrata punktów ZM, podana przy komentarzach do zaklęć. Chodzi o utratę dodatkowych punktów, kumulujących się z kosztem nieudanego zaklęcia! Mogą też - na szczęście nie zawsze - wystąpić skutki fatalne, aż do nagłej śmierci włącznie. Jeśli rzut 2k10 wskazał fiasko rzucanego czaru, gracz jeszcze raz rzuca, tym razem 1k6:

1-5 - Syknęło, błysnęło, zaśmierdziało. I wszystko.
6 - Ojej-jej! Rzuć jeszcze raz 1k6. Skutki przykre już cię spotkały, ale to jeszcze nie koniec:
- **1-5** - Patrz komentarz przy rodzajach zaklęć, „odpisz" sobie wskazaną, dodatkową liczbę punktów ZM.
- **6** - Ojej-jej-jej! Patrz komentarz przy danym zaklęciu. Jeśli nie przewiduje się tam „skutków fatalnych", zastosuj tylko „skutki przykre". A jeśli się takowe przewiduje... to właśnie cię spotkały.

„Skutki przykre i fatalne" spotykają pechowego czarodzieja natychmiast, nie ma sposobu na ich „odwrócenie", nie pomoże nawet „zewnętrzna" pomoc drugiego czarodzieja. Można jedynie później leczyć i zwalczać skutki. Niezależnie od efektów widocznych i wyczuwalnych, mag zawsze wie, że rzucane zaklęcie spaliło na panewce.

Rodzaje zaklęć i ich lista

Popularnie zwane „ręką maga", albowiem efekty magiczne w postaci żądanej zmiany struktury materii lub jej właściwości mag uzyskuje za pomocą dotknięcia danego przedmiotu lub bezpośredniej, „kontaktowej" bliskości. O w o ostatnie pojęcie wprowadza się po to, aby czarodziej nie musiał „macać" obiektu, gdyby mogło to mieć niepożądane skutki (porażenie, oparzenie, zakażenie, uruchomienie pułapki itp.). MG nie może, przykładowo, domagać się, ażeby czarodziej dotknął umieszczonego trzy metry nad ziemią napisu, który chce odczytać zaklęciem Czy-(am. Ale „bliskość" jest nieodzowna - gdyby napis lub symbol widniał na chorągwi, zatkniętej na szczycie wieży odległej o dwieście metrów fortecy, zaklęcie byłoby bezużyteczne.

G r u p a 1 – c z a r y typu *Zmiana*

Sporo zaklęć z grupy ***Zmiana*** czarodziej może (bez zastosowania „wspomagań") rzucić wyłącznie na siebie. Pozostałe - inną osobę (jeśli chce) lub na przedmiot. Zawsze jednak jest to jedna osoba lub jeden obiekt.

Skutkami „przykrymi" niepowodzenia czarów z tej grupy jest utrata (dodatkowa) tylu punktów, ile wynosi koszt zaklęcia. Zaklęcia z grupy ***Zmiana*** wymagają nieco dłuższej koncentracji niż inne - są „najwolniejsze", wymagają najwięcej czasu. Typowymi zaklęciami z tej grupy są:

C z y t a m (koszt 1 pkt.)

Pozwala zrozumieć znaczenie lub treść każdego (w tym magicznego) pisma, hieroglifu, znaku, symbolu, a także kształtu, koloru, zapachu, dźwięku, naturalnie o ile coś rzeczywiście znamionują i znaczą. Pozwala też zrozumieć zaklęcie zapisane na zwoju, zorientować się w rodzaju i sposobie użycia oraz działania przedmiotu magicznego czy eliksiru. Umożliwia wykrycie i zrozumienie funkcjonowania magicznej pułapki lub zamknięcia. Działa 1k6x10 min.

Uwaga: czar pozwala rozumieć obcy język, ale wyłącznie biernie; konwersacji nie umożliwia.

Kto, ja? (koszt 1 pkt.)

Pseudo-niewidzialność. Czarodziej staje się dla wszystkich „obojętny" - nikt go nie zauważy, nie zatrzyma, nie zapamięta; nawet bardzo czujni wartownicy lub tropiciele (w tym psy itp.) nie zwrócą nań uwagi, przepuszczą go lub miną obojętnie. Działa 30 minut.

Ukryty pod tym zaklęciem czarodziej musi zachowywać się „jak mysz pod miotłą". Jakiekolwiek ostentacyjne lub nawet przypadkowe zwrócenie na siebie uwagi przerywa działanie czaru. Szczególnie zaś niszczą go wszelkie akcje agresywne: od uszczypnięcia panienki w tyłek poczynając, na próbie zamordowania kogoś kończąc.

Uwaga: nie działa na alarmy „mechaniczne" i magiczne, w tym i magicznych wartowników, np. posągi.

Lecę (koszt 4 pkt.)

Jak *Lewituję*, ale możliwy jest ruch w dowolnym kierunku, z maksymalną prędkością galopującego konia (30 km/godz.). Czas trwania: 30 min., można więc odlecieć na odległość ok. 15 km. Podobnie, jak przy lewitacji, możliwe obciążenie.

Leczę (koszt 2 pkt,)

Działa na wszystko, co posiada Kondycję (poza istotami i obiektami magicznymi oraz „martwiakami"). Dotkniętej osobie przywraca 1k6+1 punktów utraconej Kondycji. Nie przywraca zaś utraconej ZM. Kondycja nie może przekroczyć poziomu wyjściowego.

Wersje: *Silnie leczę* (koszt 4 pkt.) - przywraca 2k6+2 punkty. *Szkodzę* (koszt 1 pkt) - pozbawia 1k6 punktów. Skutkiem fatalnym fiaska *Leczę* jest odwrotność zaklęcia: osoba dotknięta traci (lub zyskuje w razie *Szkodzę*) odpowiednią liczbę punktów Kondycji.

Lewituję (koszt 2 pkt.)

Czarodziej w sposób kontrolowany unosi się w powietrzu na dowolną wysokość. Ruch możliwy wyłącznie w pionie, również z obciążeniem (1 osoba lub ekwiwalent). Czas trwania 30 min.

Skutek fatalny: czarodziej (i jego bagaż) staje się totalnie nieważki, unosi się w górę i znika w przestworzach na wieki wieków.

Skutek fatalny: po czarodzieju ginie wszelki ślad.

Niewidzialność (koszt 4 pkt.)

Czarodzieja (wraz z osobistym ekwipunkiem) nie można absolutnie wykryć za pomocą wzroku. Akcje „agresywne" nie anulują czaru. Wielu uczonych zajmowało się badaniem zjawiska, nie mogąc zwłaszcza pojąć, dlaczego czarodzieje tak lubią to zaklęcie. Jest „droższe" i bardziej ryzykowne od prostego *Kto, ja?*. Jest bezużyteczne wobec stworzeń, które umieją świetnie rozpoznawać i kierować się dotykiem, słuchem, węchem, temperaturą, drganiami powietrza lub gruntu - a większość zwierząt to umie. Jest bezużyteczne - bo jest to za popularne. Byle głupek, gdy wyczuje coś podejrzanego, od razu podejrzewa „niewidzialnego człowieka" i sypie dookoła mąką, bryzga farbą lub choćby śmietaną. „Niewidzialnego" wykryje każdy alarm lub wartownik magiczny, ujawni go też proste *Wykrywam* lub *Odczyniam*. Po co więc to komu? Trwa 30 min.

Skutek fatalny: czarodziej traci wzrok na 1k6 dni. Uwaga: ile to dni, wie tylko MG!

Neutralizuję (koszt 4 pkt.)

Neutralizuje wszelkie jady, trucizny, toksyny, narkotyki, bakterie, wirusy itp., które działają na organizm. Nie przywraca jednak utraconej Kondycji (ani też innych cech).

Skutek fatalny: czarodziej traci 1k6+1 punktów KON i możliwość rzucania zaklęć na 24 godziny.

Odczyniam (koszt 1 pkt.)

Rzucony na istotę lub przedmiot, neguje i anuluje „ciążące" na nich zaklęcia i czary. Można tym sposobem na przykład: otworzyć obiekty zamknięte czarem *Zamykam*, usunąć barierę stworzoną przez *Tarasuję* lub *Pole siłowe*, przerwać *Urok* itp. Można przerwać czyjąś *Niewidzialność, Lecę, Rybę* itp., lecz jedynie wtedy, gdy zachowany będzie warunek „kontaktowej

bliskości", jaki obowiązuje przy wszystkich zaklęciach z tej grupy. Zaklęciem *Odczyniam* nie można:

a. usunąć fizycznych skutków magii (utrata punktów, paraliż, ślepota, petryfikacja, obłęd itp.);
b. pozbawić kogokolwiek punktów ani niweczyć skutków zaklęć „leczących";
c. usunąć skutków klątwy;
d. zapobiec „niewypałowi" zaklęcia i zlikwidować skutki „niewypału";
e. zablokować cudzego zaklęcia w trakcie rzucania;
f. odbierać możliwości rzucania zaklęć i używania magii (wyjątek stanowi „magia przedmiotów" - zaklęciem *Odczyniam* można *„rozbrajać" magiczne alarmy i pułapki*, neutralizować czarodziejskie posągi itp.).

Zaklęcie nie działa na przedmioty magiczne, takie jak: broń, amulety i im podobne, eliksiry, zwoje, czapki-niewidki i im podobne.

Zaklęcie powyższe jest typowym czarem „konfrontacyjnym" - rzucający je czarodziej mierzy się z zaklęciem innego czarodzieja; wymagane tu zatem będzie „porównanie sił" - o czym za chwilę.

Otwieram (koszt 1 pkt.)

Działa na zwykłe, jak i magiczne „zamknięcia". Czar uruchamia mechanizm każdego typu (vide *Zamykam)* lub daje potrzebną siłę (podnoszone kraty, ciężkie wrota, zawalające głazy itp.). Otwiera miejsca sekretne, o ile zaklęcie rzucone jest na „właściwe miejsce".

Nie otwiera barier typu *Tarasuję* i podobnych.

Wersje: *Otwieram z mocą* - niweluje punkty „przewagi magicznej", jeśli zamykającym magicznie był silniejszy czarodziej. Koszt (zależnie od liczby likwidowanych punktów) - 2, 3, 4 i więcej.

Pole siłowe (koszt 6 pkt.)

Wokół czarodzieja tworzy się stacjonarna, nieprzebijalna i nieprzekraczalna (z obu stron) sfera o średnicy 10 metrów,

która utrzymuje się przez 1k6 dni. Może być zlikwidowana wcześniej wolą czarodzieja, który ją stworzył. Pole blokuje każdą istotę lub broń, w tym magiczną, nie blokuje jednak (z obu stron) czarów „psychicznych". Może być przełamane lub zlikwidowane wyłącznie zaklęciem *Odczyniam.*

Skutek fatalny: czarodziej na zawsze traci całą swoją ZM.

Przenikam (koszt 4 pkt,)

Czarodziej (wraz z osobistym ekwipunkiem) przenika przez ściany z dowolnego materiału, nie grubsze jednak niż 2 metry. Jeśli ściana jest choćby minimalnie grubsza, czarodziej materializuje się wewnątrz i ginie. Zaklęcie działa jednorazowo na jedną „warstwę".

Skutek fatalny: czarodziej zamienia się w to, co zamierza przenikać: kamień, drewno, metal, szkło itp.

Wersje: niezwykle silna wersja tego zaklęcia polega na umiejętności wielogodzinnego drążenia litej skały i kamienia o nieograniczonej grubości - znana wyłącznie kapłanom zagadkowego narodu Ulgów (*vide* David Eddings, *Belgariada)*

Regeneruje (koszt 6 pkt.)

U zaklinanej istoty Kondycja i ZM wracają do poziomu wyjściowego. Jeśli inne cechy (Siła, Zręczność itp.) były obniżone z tytułu „zwykłych" obrażeń, wracają również do wyjściowego poziomu. Czar nie ma wpływu na punkty, utracone w wyniku klątwy. Natomiast odtwarza Kondycję zniszczoną w wyniku „skutku fatalnego", lecz nie przywraca w ten sam sposób punktów ZM, ani innych cech.

Uwaga: wbrew nazwie nie regeneruje utraconych organów ani tkanki. Nie leczy, na przykład, ślepoty.

Skutek fatalny: obiekt zaklęcia nagle umiera. Jeśli czarodziej rzucał czar na siebie, to również umiera. Jeżeli na inną osobę - traci całą ZM i 1k6+2 punktów Kondycji.

Wersje: Są nimi zaklęcia uzdrowicieli, niektórych kapłanów, wysokich druidów i potężnych czarodziejów: tacy mogą regenerować utracone organy i tkankę, przywracać wzrok, leczyć

magiczny obłęd, paraliż, petryfikację, klątwy, skutki nieudanych zaklęć itp. A nawet wskrzeszać zmarłych.

Ryba (koszt 4 pkt.)

Nazwa myląca. Czar umożliwia nie tylko przebywanie pod wodą, ale w ogóle pozwala obyć się bez tlenu i zaprzestać oddychania na 30 min.; chroni więc przed działaniem gazów, dymu, czadu, próżni, a także mikroorganizmów i bakterii, atakujących organizmy przez drogi oddechowe.

Skutek fatalny: ostra odma płuc, strata 1k6+1 punktów Kondycji.

Szybkość (koszt 2 pkt.)

Czarodziej zyskuje na krótki czas (1k6 minut) zdolność do poruszania się z nadnaturalną prędkością. Czar nie zwiększa siły fizycznej ani wytrzymałości, toteż biec można jedynie na krótki dystans (do 200 metrów), ale za to szybciej od galopującego konia (10 m/sek.). Wszystkie testy czynności, które wymagają szybkości ruchów uważa się za automatycznie udane. W walce (zaklęcia działa 1k3 starcia) czarodziej zyskuje plus 3 do WB.

Skutek fatalny: czarodziej traci definitywnie 2 pkt. Zręczności (trzeba określić ponownie cechę Walka).

Światło (koszt 1 pkt.)

Dłoń czarodzieja staje się źródłem światła nieco silniejszego niż zwykła latarnia, które jest w stanie rozświetlić nawet mrok magiczny. Oświetlenie trwa 30 min.

Uwaga: wytężywszy (bez dodatkowych kosztów) wolę, czarodziej może dłonią zapalić łatwopalny materiał lub oparzyć kogoś (2 pkt. KON).

Tarasuję (koszt 4 pkt.)

Zamyka niewidzialną barierą korytarz, przejście, portal, tunel, wejście do jaskini, otwór okienny. Tarasowany prześwit nie może być większy niż 3x3 m, inaczej zaklęcie w ogóle nie podziała. Tarasująca bariera jest obustronnie nieprzenikalna dla

wszystkich stworzeń i przedmiotów, także magicznych. Otworzyć przejście można tylko magią. Autor likwiduje barierę „na żądanie" bez dodatkowych operacji i kosztów. Jeśli „zatarasuje" i pójdzie sobie, to bariera utrzymuje się przez 1 k6 dni, po czym samoczynnie znika.

Wersje: bariery na większe prześwity, odpowiednio „droższe".

Tarcza (koszt 2 pkt.)

Czarodzieja na 30 min. od stóp okrywa do głów niewidzialna „zbroja", nie ograniczająca w żaden sposób jego mobilności. Magiczny pancerz chroni od wszelkiego typu ran i kontuzji - czarodziej traci o 3 pkt. mniej, niż wykazała kostka. W razie ataku bronią magiczną i raniącymi zaklęciami (np. *Grot*) czarodziej traci o 1 punkt mniej, niż wylosowano. Przed atakami „psychicznymi" (np. *Młot*) *Tarcza* nie chroni. Wyklucza natomiast ukąszenie przez żmiję, zwykłe pajęczaki, owady itd.

Wersje: silniejsze Tarcze (3, 4, 5 punktów) - chronią odpowiednio lepiej.

Skutek fatalny: czarodziej traci 1k6+koszt *Tarczy* punktów Kondycji.

Wykrywam (koszt 1 pkt.)

W promieniu 20 m od czarodzieja wszystkie przedmioty, stwory i osoby magiczne lub zaczarowane świecą czerwoną poświatą, którą widzi wyłącznie rzucający zaklęcie. Poświata może być w naturalny sposób maskowana (np. magiczna różdżka w niemagicznej skrzyni nie będzie widoczna, zanim się do skrzyni nie zajrzy). Czar działa 1k6x10 minut.

Zamykam (koszt 1 pkt.)

Magicznie zamyka wszystko, co normalnie można zamknąć lub unieruchomić: bramę, drzwi, okno, kratę, schowek, skrzynię, zapadnię itp. Zamykane urządzenie nie musi wcale mieć zamka - czar dokumentnie blokuje każdy mechanizm: zamek (jeśli jest), kłódkę, zawiasy, prowadnice, windy, kołowroty, dźwignie itp. Otworzyć „zamknięcie" można wyłącznie brutalną siłą (jeśli

to możliwe i realne) lub czarami *Otwieram* i *Odczyniam*. Działa natychmiast, ale tylko na jeden obiekt.

Wersje: *Mocno zamykam* (koszt 2 pkt.) - otworzyć można jedynie czarami.

Znajduję (koszt 2 pkt.)

Czar prowadzi czarodzieja bezbłędnie do wszystkiego, co w promieniu 30 m zostało ukryte, schowane, zamaskowane, zgubione, obłożone niewidzialnością lub iluzją. Może to być wiele przedmiotów, obiektów, stworzeń itp. - zaklęcie, działając w danym promieniu, prowadzi czarodzieja po kolei od najbliższego do najdalszego „obiektu". Między czarodziejem, a „obiektem" musi istnieć „wolna droga" - choćby najbardziej kręta, ale musi być. Czar nie pokaże np. skarbu w zamurowanej na głucho komnacie, ale jeśli jest do tej komnaty tajne wejście, zaklęcie do wejścia przywiedzie. Doprowadzi, lecz wcale go nie wskaże. Nie wyjaśni też jak je otworzyć. Czar działa tak długo, aż mag odnajdzie wszystkie przedmioty, ukryte w zasięgu aktywności zaklęcia. Uwaga: zaklęcie znajduje rzeczy „ukryte z intencją ukrycia". To, co ukryła natura (np. złote żyły, samorodki), jest dla zaklęcia niewykrywalne. Przedmiotów zgubionych (np. upuszczonych w trawę) nie uważa się za „naturalnie ukryte", toteż czar do nich zaprowadzi.

Uwaga druga: ostrzega się przed rzucaniem zaklęcia w miejscach, gdzie tętni życie! W lasach czarodziej będzie się miotał od mrówki do śpiącego w norze chomika, znajdował w szparach i dziuplach pająki oraz inne plugastwo, które się tam „schowało z intencją ukrycia". Na dworach i zamkach zamęczą czarodzieja peruki, fałszywe biusty i sztuczne szczęki.

Grupa 2 — czary typu *Rozkaz*

Nazywane również czarami psychicznymi, za ich pomocą czarodziej oddziałuje bowiem na psychikę ofiary (choć skutki takiego działania mogą być jak najbardziej „fizyczne"). Zaklęcie z tej grupy może być rzucone z odległości nie większej niż taka, która umożliwia „kontakt psychiczny" (rozmowa, spojrzenie w oczy itp. - czyli nie większej niż 3-4 metry).

Nie można w ten sposób „rozkazywać" istotom, które nie mają w znaczeniu potocznym psychiki lub im ją odebrano, są to np. golemy i im podobne automaty, martwiaki, duchy, demony, zauroczeni, zahipnotyzowani, dotknięci obłędem łub szałem, berserkerzy, będący pod wpływem narkotyków lub zwykłego „szału bojowego" itp. Wszystkie „rozkazy" działają na ludzi normalnych i istoty człekokształtne (humanoidalne). Pewne czary-rozkazy działają również na zwierzęta. Niektóre „imperatywy" kierują wyłącznie jedną istotą, inne działają na większą liczbę, ale nigdy nie więcej niż cztery. Przykrym skutkiem fiaska „rozkazu" jest utrata tylu punktów ZM, ile wynosił koszt zaklęcia - dodatkowo, bo koszt zaklęcia trzeba ponieść niezależnie od skutków. Typowymi zaklęciami z tej grupy są:

Co myślisz? (koszt 1 pkt.)

Czarodziej, skoncentrowawszy się na jednej istocie ludzkiej lub człekokształtnej, natychmiast i dokładnie poznaje jej prawdziwe myśli, zamiary, poglądy itp. Znajomość języka istoty nie jest wcale konieczna.

Młot (koszt 3 pkt.)

Działa na wszystkie istoty, posiadające centralny system nerwowy - poza smokami i istotami magicznymi. Działając „młotem" na mózg ofiary, czarodziej powoduje w jej organizmie trudne do przewidzenia skutki: utratę 2k6 punktów Kondycji, przy czym naturalny rzut 6-6 oznacza stały i nieuleczalny paraliż.

Skutek fatalny: takie same obrażenia spotykają czarodzieja.

Naprawdę (koszt 1 pkt.)

Działa tylko na ludzi i humanoidy, których język czarodziej zna i z którymi może się porozumieć. Działa bardzo krótko - 10 minut - ale w tym czasie czarodziej wciśnie ofierze każde oszustwo i blagę, a ofiara na pewno uwierzy. Po 10 minutach, gdy czar przestanie działać, ofiara odzyskuje swe dawne, pełne „zdolności sensoryczno" i może zweryfikować opowiedzianą jej

bujdę, jeśli była to bujda oczywista i wyraźna: jeśli np. czarodziej wręczył ofierze ziarnka fasoli zamiast złotych monet, sprzedał kota zamiast konia itp. W razie, gdy mistyfikacji nie da się ewidentnie wykazać albo też weryfikacja nie jest taka prosta, ofiara wierzy nadal.

Stój (koszt 1 pkt.)

Całkowicie obezwładnia (lecz nie pozbawia przytomności, ani nie powoduje szkód) jedną żywą istotę na czas 1 godz. Nie działa na istoty o Kondycji przekraczającej 30. Czarodziej rzucający zaklęcie może „zwolnić" istotę w każdej chwili; przerwać ten „pseudo-paraliż" można tylko zaklęcie *Odczyniam*.

Strach (koszt 2 pkt.)

Działa na ludzi i istoty humanoidalne, które pod wpływem czaru wpadają w panikę i - najczęściej - uciekają na oślep, byle dalej. Można w ten sposób „spanikować" do 1k3+1 osobników. Jeśli zaklęcie rzuca się na grupę i udaje się „zastraszyć" więcej niż jej połowę, reszcie *Strach* też się udzieli, uciekną wszyscy. Czar działa bardzo krótko, kilka minut, ale fakt, że „widziało się coś przerażającego" na długo zapada w pamięć ofiar.

Skutek fatalny: mag doznaje łagodnego obłędu, traci całkowicie zdolność do samodzielnego myślenia i działania, w tym też używania magii. Stan taki trwa 1k6 dni.

Urok (koszt 3 pkt.)

Działa tylko na jedną istotę ludzką lub humanoidalną, z którą czarodziej może się porozumieć. Istota ta pod wpływem zaklęcia całkowicie ulega władzy czarodzieja, wierząc, że czarodziej to jej „mądry, kochany przyjaciel". Ofiara opierać się będzie zatem poleceniom, których „kochani przyjaciele" raczej nie wydają (*„Skocz w ogień!"*, *„Powieś się!"*). Jeżeli „kochany przyjaciel" w jakikolwiek sposób zaatakuje zauroczonego, czar ulega natychmiastowemu przerwaniu. Taki urok trwa 1k6 dni.

Skutek fatalny: czarodziej traci całą swą ZM.

Zaśnij (koszt 2 pkt.)

Usypia wszelkie żywe istoty (1k3+1 istot) na czas 1 godziny. Przerwać ten sen może tylko zaklęcie *Odczyniam* albo silny bodziec zewnętrzny (kopniak, oblanie wodą). Nie działa na istoty o Kondycji przekraczającej 30.

Skutki fatalne: czarodziej zapada w komę na 1k6 dni. Tylko M G wie, ile to dni.

Grupa 3 — zaklęcia rzucane „na cel"

Są to czary działające na odległość - czarodziej rzuca zaklęcie, którego efekt „materializuje się" w odległym celu. Cel musi być dobrze widoczny: w terenie otwartym, w dzień odległość nie może przekraczać skutecznego dystansu strzału z łuku (50-80 m). W nocy, w lesie, innych trudnych warunkach - 20 m. W podziemiach, jaskiniach - 10 m. Czary „na cel" są najszybszymi spośród zaklęć - wymagają koncentracji krótszej niż *Zmiany czy* ***Rozkaz***. Skutkami „przykrymi" fiaska rzucenia jest utrata podwójnej liczby punktów ZM w stosunku do kosztu zaklęcia.

Chmura (koszt 3 pkt.)

Podobnie jak *Piorun*, ze wszystkimi warunkami. Ale efektem jest chmura chloru: 1k6+1 punktów utraty Kondycji plus 1 za każde 10 sek. przebywania wewnątrz promienia rażenia.

Skutek fatalny: chmura materializuje się wokół czarodzieja.

Grot (koszt 1 pkt.)

Czarodziej wystrzeliwuje z dłoni „iskrę", która razi (jak strzała) jedną, dowolną istotę lub przedmiot. *Grot* nigdy nie chybia i jest tak szybki, że nie można się przed nim uchylić ani zasłonić. Powoduje obrażenia 1k6+1 punktów Kondycji. *Grot* o sile min. 6 niszczy barierę typu *Tarasuję* (nie niszczy *Pola siłowego*).

Kłapu-kłapu do pułapu (koszt 1 pkt.)

Zaklęcie o charakterze złośliwego, nieeleganckiego, wręcz chamskiego dowcipu, wymyślone przez studentów pierwszego

roku Akademii Czarodziejskiej. Niektóre źródła twierdzą, że zaklęcie to wymyśliły złośliwe duszki leśne, a rozpropagowała piękna i nieobliczalna księżniczka Madouc z Lyonesse (zob. Jack Vance, *Madouc*, III tom trylogii *Lyonesse*). Ten czar to prawdziwe przekleństwo spokojnych ludzi. Generalnie jest zakazany, ale wielu (nawet poważnych) magów stosuje go nadal, zwłaszcza jako karę lub zemstę za zniewagę. W pierwotnej, stosowanej przez żaków wersji efekt zaklęcia był przezabawny, ale mało szkodliwy. Obecnie stosowana wersja jest groźniejsza: ofiara, którą musi być człowiek lub humanoid, wykonuje w powietrzu kilka fantastycznych salt, połączonych z intensywnymi wymachami rąk i nóg oraz makabrycznym kłapaniem zębów, po czym wali się z impetem na ziemię. Delikwent ponosi obrażenia, znaczna cześć zębów z reguły mu wypada. Strata Kondycji sięgnąć może 1k6 punktów, naturalny rzut 6 wymaga powtórnego rzutu i zsumowania wyników itd.

Uwaga: we wszystkich bez mała cywilizowanych miejscach i okolicach złośliwe stosowanie *Kłapu-pułapu* grozi niechybnym, ciężkim pobiciem, a niekiedy linczem!

Piorun (koszt 3 pkt.)

Wystrzelona przez czarodzieja energia, uderzając w cel, materializuje się jako eksplodująca kula ognia. Promień rażenia: 10 m; wszystkie istoty „wewnątrz" tracą 1k6+4 punkty Kondycji. *Piorun o* sile minimum 6 niszczy barierę typu *Tarasuję*, o sile minimum 9 niszczy *Pole siłowe*. Unicestwiając magiczną zaporę, nie powoduje obrażeń u tych, którzy są za nią ukryci - niczym pancerfaust „rwie na pierwszej przeszkodzie". To broń groźna, lecz pozbawiona chirurgicznej, czystej precyzji *Grotu*. Eksplozja niszczy wszystko, co palne lub wrażliwe. Zastosowany w pomieszczeniu zamkniętym, lochach czy jaskiniach *Piorun* zachowuje się nieobliczalnie, potrafi spowodować falę uderzeniową, która porazi również czarodzieja i jego aliantów. Dlatego żaden rozsądny mag nie użyje go inaczej, niż pod „gołym niebem".

Skutek fatalny: eksplozja przedwczesna. Czarodziej ginie na miejscu, wszyscy w promieniu 10 m są rażeni.

Prosta telekineza albo Długa ręka (koszt 2 pkt.)

Czarodziej na krótko (tzn. na jedną czynność) zyskuje zdolność operowania przedmiotami na odległość - takimi, które normalnie można podnieść jedną ręką (może np. zwędzić komuś sakiewkę lub przedmiot, otworzyć drzwi, walnąć kogoś siekierą, a także - uwaga - rzucić na kogoś zaklęcie **Zmiana**).

Uwaga: zaklęcie to ma złą reputację. Mnóstwo ładnych kobiet zanosiło w tej sprawie skargi do władz. Skarżyli się także ci, którym coś tajemniczo zginęło. W okolicach cywilizowanych ilekroć tylko ktoś zgłasza władzom dziwną kradzież lub „upiorną rękę pod kołdrą", zawsze jako pierwszych podejrzewa się czarodziejów.

Skuś, baba (koszt 2 pkt.)

Za pomocą tego zaklęcia można wywołać u innego maga, który właśnie rzuca czar, fiasko, „niewypał" - ze wszystkimi konsekwencjami. Czar *Skuś, baba* działa błyskawicznie, jest to najszybszy ze znanych czarów. Nie można go użyć z góry, „na zapas".

Uwaga: nieznany z imienia czarodziej-renegat, złośliwe bydlę, wyprodukował i puścił w obieg silne amulety, medaliony, działające jak *Skuś, baba.* Taki medalion kosztuje 500 szt. złota, szansa, że będzie gdzieś na sprzedaż wynosi 5%. Rozpoznać go łatwo: przedstawia babę, wypinającą goły tyłek. Są falsyfikaty. Medalionu może używać każdy, nawet zwykły śmiertelnik - na widok czarodzieja szykującego się do „pracy" wystarczy krzyknąć: *„Skuś, baba!"* Hasło aktywizuje amulet, zaklęcie spala na panewce. Amulet działa 10 razy, po czym jest do wyrzucenia. Amulet ten poczynił takie szkody, że możni czarodzieje zmuszeni byli znaleźć kontrsposób, wyprodukowali mianowicie pewną ilość medalionów *Sam skuś, dziadu!* Nikt nie wie, jak taki amulet wygląda, ale podejrzewa się najgorsze. Działa automatycznie, bez aktywizowania hasłem: każdy, kto zadziała na noszącego *Skuś, babą*, z miejsca zamienia się w stuletnią, pokręconą przez artretyzm babę (KON=3, wszystkie cechy=2). Działa to jak klątwa. Amuletów *Sam skuś, dziadu!* nie ma w wolnym handlu.

Grupa 4 — zaklęcia typu Dodatki

Przez większość magików popularnie zwane „sałatą". Nie są to zaklęcia „samodzielne", lecz składniki, wzbogacające w różny sposób zaklęcia z innych grup. Podstawowe zaklęcie rzuca się wraz z „sałatą", jednym tchem. Nie wpływa to zasadniczo na czas koncentracji i rzucania, ale koszt „sałaty" dodaje się do kosztu zaklęcia, zwiększając tym zarówno tempo wyczerpywania ZM, jak i ryzyko niewypału. W repertuarze maga „sałaty" występują oddzielnie, jak inne zaklęcia. Do jednego zaklęcia można użyć kilku „sałat", bez ograniczeń, ale zawsze różnych, nigdy dwóch takich samych!

Dalej (koszt 1 pkt.)

Dotyczy wyłącznie zaklęć z grupy *Zmiana:* pozwala dwukrotnie zwiększyć „promień oddziaływania". Np. *Wykrywam* - 40 m, *Znajduję* - 60 m, *Pole siłowe* - 20 m.

Daję (koszt 1 pkt.)

Dotyczy wyłącznie czarów z grupy „ręka maga" (takich jak *Lecę, Ryba, Przenikam, Szybkość* itp.). Zaklęcie podstawowe, rzucone wraz z „sałatą" należy czytać: „Czarodziej lub dotknięta przez niego istota zyskuje zdolność...". A zatem „sałata" pozwala na wywołanie efektu czaru nie u czarodzieja, lecz u innej, wybranej jednej istoty. Należy zauważyć, że wszystkie czary z grupy leczących (*Leczę, Regeneruję, Neutralizuję)* nie wymagają stosowania ***Dodatków***, mają je bowiem integralnie wbudowane w siebie. Czarodziej może *Leczyć* albo sam siebie, albo inną istotę, zależnie od woli, czar Daję jest zbyteczny. Fiasko zaklęcia z dodatkiem *Daję* powoduje takie same skutki zarówno dla czarodzieja, jak i dla czarowanej istoty.

Dłużej (koszt 1 pkt.)

Przedłuża czas trwania czaru o 1k6 „jednostek" (np. *Czytam* o 1k6x10 minut, *Lewituję, Ryba, Kto, ja?* itp. o 1k6x30 minut, *Urok* o 1k6 dni, *Naprawdę* o 1k6 x 10 minut, *Szybkość* o 1k6

minut lub 1k3 starcia, *Zaśnij* o 1k6 godzin.) Pozwala także - uwaga! - zwiększyć grubość warstwy przy zaklęciu *Przenikam* o 1k3 metry!

Wyzwalacz (koszt 1 pkt.)

Pozwala na rzucenie zaklęcia „uśpionego", np. na zasadzie miny - niespodzianki (np. *Piorun* eksploduje, gdy ktoś wejdzie na most). Albo: kto dotknie skrzyni, narażony jest na *Zaśnij*. Lub też: kto nałoży czapkę, stanie się *Niewidzialny* itp. Czar działa tylko raz, dokładnie tak, jak podano w opisie. Specjalnym rodzajem są czary z „hasłem" - np. pułapki i blokady, nie stanowiące przeszkody dla kogoś, kto zbliżając się wypowie hasło. Ale również może tę rolę pełnić kartofel, w którym zaklęto *Leczę;* kto wypowie „aktywator" i trzyma ziemniak w dłoni, zostanie „wyleczony". Obiekty i przedmioty obłożone „czarem z wyzwalaczem" są, rzecz jasna, wykrywalne zaklęciem *Wykrywam i* mogą być rozbrojone zaklęciem *Odczyniam*. Ewentualne skutki niepowodzenia ponosi wyłącznie mag, który wyzwalacz „zastawia". Ten zaś, kto go wyzwala, nie jest na nie narażony. *Wyzwalacze* młodych czarodziejów zachowują aktywność 1k6 dni (może być tu dodana „sałata" *Dłużej).* *Wyzwalacze* potężnych magów mogą zachować aktywność przez stulecia.

❖❖❖

Podane powyżej „czarodziejskie menu" jest wyłącznie przykładem. Nie obejmuje nawet jednego procenta znanych zaklęć. Uczestnicy zabawy w RPG mają prawo - a nawet obowiązek - listę powyższą wzbogacać o nowe rodzaje czarów, ich wersje i warianty, puszczając wodze fantazji i twórczej wyobraźni. Jak wybrać w ramach swej ZM zaklęcia z powyższej listy? Gracz ma tu pełną swobodę, wybiera takie, jakie uzna za stosowne. Może wybrać wiele „mało kosztownych" i być uniwersalny, może wybrać niewiele, ale za to tych „mocniejszych". MG nie powinien ingerować w wybór, jeśli oczywiście nie zmusza do tego scenariusz. Początkującym magikom godzi się jednak przypomnieć,

że bez *Pioruna* można się niekiedy obejść, ale czarodziej nie znający *Czytam*, *Wykrywam i Odczyniam* to bardzo biedny czarodziej. Graczom nie wolno pozwalać na dokonywanie w czasie gry poprawek w repertuarze, na wymienianie jednych czarów na drugie. W systemie **Oko Yrrhedesa** większość przygód ma krótki, jednorazowy charakter - przy kolejnym scenariuszu gracz może zagrać innego maga, wylosować jego cechy na nowo i wyposażyć go w inne, „ciekawsze" czary. Jeśli gracz zechce wcielić się w rolę czarodzieja na dłużej i zagrać systemem kampanijnym, to co wtedy z jego „magicznym rozwojem", z „awansem na wyższe szczeble"? System tego nie przewiduje. Zauważyć trzeba jednak, że czarodziej i tak będzie robił się z przygody na przygodę coraz „silniejszy magicznie" - zdobędzie zwoje, amulety, eliksiry, różdżki i inne „magiczne automaty", względnie zdobędzie złoto, które przeznaczy na stosowny zakup. A gracz osiągnie wprawę w operowaniu magią, nauczy się czarować oszczędnie, z najmniejszym ryzykiem, ale efektywnie!

Obrona przed magią

Zdolności magiczne będą mieć w grze także „potwory" inni czarodzieje, szamani, wiedźmy, druidzi, kapłani, elfy, duchy i duszki, demony, smoki itp., również niektóre przedmioty i obiekty. Potwory będą oddziaływać na bohaterów czarami. Scenariusz określi precyzyjnie, jakimi czarami, a przy czarach „nowych i nieznanych" sprecyzuje ich siłę i efekty. Zwłaszcza ważne jest tu pojęcie magicznej siły, stopnia potęgi czarodziejskiej. W charakterystyce potwora będzie to określone „plusem" - +1, +4 itp. Mag „początkujący" (taki, jakiego wolno grać graczom) jest magiem „zerowym". Będzie też niemało „zerowych" potworów! Ataki magiczne ze strony potworów będą również podzielone na trzy podstawowe grupy zaklęć - ***Zmiany, Rozkazy*** **i „czary na cel".**

Jak się bronić?

1. Przed **Zmianą**, czyli „ręką maga", obrony nie ma. Można jedynie nie pozwolić „potworowi" zbliżyć się na „odległość kontaktową".

2. Przed ***Rozkazem***, czarem psychicznym, broni Inteligencja. Bohater, będący przedmiotem takiego ataku, testuje Inteligencję rzutem 2k6, przy czym do wyniku należy dodać „magiczne plusy" atakującego potwora. Jeśli mimo to wynik jest niższy niż Inteligencja bohatera lub jej równy, bohater oparł się atakowi, jego psychika nie usłuchała rozkazu, nie uśnie przeto pod czarem *Zaśnij*, nie zostanie *Zauroczony*, nie poniesie obrażeń od *Młota* itp. Bohater-czarodziej ma, jak powiedziano na początku, większą odporność na magię psychiczną, nabytą w wyniku obycia z czarodziejstwem. Gdy jest przedmiotem „rozkazu", od rzutu 2k6 przy testowaniu odejmuje się 2.
3. Przed **„zaklęciami na cel"** nie ma obrony - można, co najwyżej, oddalić się szybkim kłusem poza zasięg rażenia, o ile się zdąży. W naszym systemie nie ma tzw. rzutów obronnych. Przed groźnymi skutkami eksplozji *Pioruna* czy ugodzenia *Grotem* chroni wyłącznie szczęście, które symuluje korzystny rzut kostką. Kto ma szczęście, ucierpi mniej.

Magia kontra magia

Gracz-czarodziej musi liczyć się z faktem, że narażeni na magiczne ataki gracze będą żądali, by „załatwił" magicznego potwora, będą wypychali go do przodu, by eliminował grożące im magiczne niebezpieczeństwo za pomocą własnych zaklęć. O tym, czy czarodziejowi uda się takie przedsięwzięcie, również decyduje porównanie zaangażowanych w magiczny pojedynek sił, czyli „plusy" potwora. Posłużmy się przykładem: drużyna penetruje ruiny wieży, niegdyś siedziby dawno zmarłego, ale potężnego za życia czarodzieja. Ten, gdy jeszcze żył, pozamykał wszystko zaklęciami *Zamykam* i *Tarasuję*, a gdzie mógł, tam zastawił magiczne i iluzyjne pułapki. Na każdym kroku konieczne więc będą zaklęcia *Otwieram*, *Wykrywam*, *Czytam* i *Odczyniam*. Ale scenariusz powiada krótko: zmarły mag był „magiem +4".

Każde zaklęcie będzie więc rzucane ze zwiększoną szansą fiaska, równą: ryzyko bazowe + 40% - bo o +4x10% siła magiczna nieboszczyka przewyższa siłę „zerowego" gracza.

Uwaga: Ryzyko bazowe kalkuluje się oczywiście wyłącznie przy rzucaniu zaklęć o koszcie wyższym niż 1 pkt., względnie wówczas, gdy zachodzą warunki utrudniające rzucanie. W naszym przykładzie, na początku przygody, zdrowy i wypoczęty czarodziej „otworzy" wieżę czarem *Otwieram* z ryzykiem tylko 40 procent, bo *Otwieram* kosztuje 1 punkt.

Tak sarno postępuje się przy bezpośredniej konfrontacji czarodziejów. Na przykład: gracz-magik, atakowany przez „druidkę +3" czarem *Zaśnij*, pomyślnie przeszedł test Inteligencji i oparł się rozkazowi, po czym rzucił na babę własne *Zaśnij* Zaklęcie Zaśnij kosztuje 2 pkt., ryzyko „bazowe" wynosi więc 10%. „Magiczna moc" druidki zwiększa ryzyko fiaska o dalsze 30%. Innych modyfikatorów MG nie stosuje, bo warunki nie są trudne, a Kondycja naszego czarodzieja wciąż wysoka. Ryzyko łączne wynosi więc 40%. Gracz rzuca 2k10 i otrzymuje 4-1. Druidka ziewa i zasypia.

Warto zauważyć, że w „pojedynku" został delikatnie zasygnalizowany czynnik czasu - druidka nie mogła, na przykład, rzucić na czarodzieja zaklęcia *Skuś, baba* - po rzuceniu dopiero co czaru Zaśnij nie odzyskała jeszcze zdolności koncentracji.

Nasza przykładowa druidka, „potwór" scenariuszowy, miałaby określoną typowo charakterystykę: atrybuty Kondycja, Walka i Atak, plus atrybut magiczny +3. Buchalteria Mistrza jest tu ograniczona - druidka będzie rzucać przypisane jej scenariuszem zaklęcia bez kalkulowania ryzyka fiaska i bez bilansowania strat ZM - bo takiej „cechy" w ogóle nie ma. Kostkami rzuca i testuje wyłącznie gracz. MG dba jednak o realizm - gdyby dla przykładu Kondycja druidki „chwiała się na ostatnich punktach", Mistrz może, acz nie musi, zrobić graczom przyjemność i oznajmić, że ostatnie, „przedśmiertne" zaklęcie druidki nie poskutkowało.

Inne sposoby rzucania zaklęć — magiczne „automaty"

Istnieją przedmioty, w które za pomocą magii wtłoczono zdolność do rzucania zaklęć. Czarodziej, jeśli dysponuje takowymi,

może je w odpowiedni sposób „uaktywnić", osiągając żądany rezultat. Dlatego też podstawowym wyposażeniem każdego szanującego się czarodzieja są zwoje i przedmioty magiczne (zwane również amuletami). Zwój jest kawałkiem papieru (skóry, tkaniny itp.), na którym zapisano formułę magiczną lub kilka takich formuł. Ów kawałek papieru z reguły zwinięty jest w ciasną rurkę i przewiązany sznurem, stąd nazwa. Występują również „zwoje" w postaci płytek metalu, glinianych lub terakotowych tabliczek itp. Ponieważ silne, skuteczne czary o potężnej mocy mają formułę do tego stopnia skomplikowaną, że opanować ją mogą jedynie arcymistrzowie magii, inni muszą korzystać z formuły już zapisanej. Muszą ją jedynie odczytać. Zaopatrują się zatem w sporządzone przez arcymistrzów zwoje. Jeśli czarodziej kupuje zwój od mistrza lub otrzymuje go w podarunku, jest świadomy zapisanego tam zaklęcia - orientuje się w jego celu i skuteczności. Jeśli zwój jest znaleziony lub zdobyty, mag musi go wpierw rozszyfrować zaklęciem C*zytam*. Dla zwykłego śmiertelnika zwój jest bezużyteczny, zapisy na nim nieczytelne, dźwięki niemożliwe do wyartykułowania. Posługujący się zwojem czarodziej musi wiedzieć, że:

a. Rzucenie zaklęcia ze zwoju jest procesem bardziej skomplikowanym niż „normalne" czarowanie. Zwój trzeba wyjąć z kieszeni, rozwinąć, przeczytać głośno, wolno i wyraźnie. Potrzeba na to czasu i muszą być po temu warunki.

b. Zwój, zależnie od materiału, z jakiego go wykonano, może być łatwo zniszczony, np. działaniem wody, ognia, substancji chemicznych itp.

c. Zaklęcie zapisane na zwoju można rzucić tylko raz. Rzucone zaklęcie „magicznie znika" ze zwoju - permanentnie i nieodwołalnie.

d. Zaklęcie na zwoju ma również swój „koszt", zmniejsza odpowiednio ZM rzucającego.

e. Rzucanie zaklęcia ze zwoju nie pociąga za sobą ryzyka niewypału i nigdy nie grozi przykrymi lub fatalnymi skutkami. Chodzi tu o tzw. ryzyko bazowe - w innych przypadkach, gdy zachodzą np. „trudne warunki" - Mistrz Gry może

narzucić procentową szansę fiaska. Fiasko powoduje w takim przypadku brak efektu zaklęcia - i zniknięcie bezpowrotne zapisu ze zwoju. Taki właśnie skutek powoduje rzucenie zaklęcia *Skuś, baba* na czarodzieja, który właśnie odczytuje zaklęcie ze zwoju.

f. Zwój, z którego „wyczerpano" wszystkie zaklęcia, nie może być ponownie „naładowany". Jest bezwartościowym kawałkiem papieru, który można wykorzystać wyłącznie na podpałkę lub w celach higienicznych.

g. Zwój, jako przedmiot magiczny, jest wykrywalny zaklęciem *Wykrywam*. Nie można jednak magią anulować zaklęć zawartych w zwoju ani „wymazać" zapisów. Warto jednak wiedzieć, że każdy znaleziony zwój może być zabezpieczony przed niepowołanymi rękoma mniej lub bardziej skomplikowaną pułapką, powodującą jego zniszczenie, a nawet obrażenia dla tego, kto próbuje zwój rozwinąć. Taką pułapkę można - przy spełnieniu właściwych warunków - rozbroić rzuconym na zwój zaklęciem *Odczyniam*.

Zwój jest cenną zdobyczą dla każdego czarodzieja - penetrując skarbce lub skrytki, mag pilnie rozgląda się za czymś takim. Zwoje są również przedmiotem handlu. Sprzedają je wyrabiający Arcymistrzowie, a także ci, którzy je znajdują, zdobywają lub kradną. Można je nabyć w większych miastach w wyspecjalizowanych sklepach lub na jarmarkach. Szansa na znalezienie takiego, jakiego się potrzebuje wynosi 5-10%. Cena w sztukach złota - bazowo 100 x punkty, będące kosztem czaru, z poprawką na okoliczności (popyt-podaż).

Rola zwojów w scenariuszu i w grze

Niekiedy „odnalezienie" zwojów z konkretnymi zaklęciami jest przewidziane w scenariuszu przygody - wówczas takie znalezisko ma swoje znaczenie i rolę do odegrania.

Dajmy na to, zwój zawiera zaklęcie, bez którego drużyna nie ma żadnych szans i nie poradzi sobie z wykonaniem przewidzianego w przygodzie zadania. Zaklęcie ze zwoju jest kluczem do sukcesu - według zawartych w scenariuszu „tajemniczych"

wskazówek należy zwój odnaleźć i wykorzystać, gdy nadejdzie właściwy czas.

Przykład:

Drużyna musi dostać się do wnętrza czarodziejskiej krypty, zatopionej, niby pęcherz powietrza, wewnątrz góry. Nie ma żadnego wejścia, bez pomocy magii nie ma co marzyć o sukcesie. „Zwykła" magia jest jednak bezużyteczna, za słaba - zaklęcie *Przenikam* pozwala pokonywać warstwy grube na dwa metry, a od krypty dzielą drużynę znacznie grubsze skały, ściany jaskiń itp. Kluczem do sukcesu będą zdobyte wcześniej zwoje, dla przykładu:

Przenikam z impetem w głąb (koszt 10 pkt.)

Czarodziej (i 1k6 towarzyszących mu osób) jest w stanie przeniknąć jednorazowo 40-metrową warstwę skały, muru, kamienia.

Otwieram korytarz (koszt 9 pkt.)

Zaklęcie „wierci" w skale, murze itp. trwały korytarz 1x1 metr. Maksymalna grubość „wierconej" skały - 10 m.

Kret (koszt 6 pkt.)

Czarodziej (tylko on, bez towarzyszy) zdobywa zdolność kreciego przekopywania się przez warstwę ziemi, żwiru lub luźnego kamienia. Maksymalnie: 100 metrów lub pół godziny.

❖❖❖

Zwoje mogą też zawierać silne, specjalnie skuteczne czary, bez których drużyna może w zasadzie się obejść, ale gdyby je miała, byłoby bez porównania łatwiej i bezpieczniej.

Przykład:

Drużyna planuje zabicie srogiego, ognistego smoka, by móc ograbić jego skarbiec. Typowy „drużynowy magik", wyposażony w zwykły repertuar zaklęć, nie na wiele się przyda - *Piorun* na ognistego smoka w ogóle nie działa, nieskuteczne są *Rozkazy* itp. Przydałyby się zatem takie zwoje, jak:

Sub-zero (koszt 8 pkt.)

Działa jak *Piorun* lub C*hmura*, strefą rażenia 10 m, ale razi straszliwym zimnem- obrażenia 1k6+6 punktów KON + 1k6 za każde 10 sek. przebywania wewnątrz sfery. Nie działa na potwory „zimnolubne" (lodowe i śnieżne demony, Yeti itp.)

Święty Jurek (koszt 15 pkt.)

Działa jak Grot, ale wystrzeliwuje złocistą włócznię, powodującą 1k10+1k6 punktów utraty KON. Stosowany przeciwko smokom, ma dodatkowe działanie „psychologiczne" - jeśli obrażenia zadane *Jurkiem* wyniosą 12 punktów lub więcej, smok całkowicie traci morale i ochotę do walki - ucieka w popłochu.

Visa-Mastercard (koszt specjalny 10 pkt. za sumę do 5000 szt, złota +5 pkt. za każdy następny 1000)

Zaklęciem tym czarodziej może jednorazowo „przetransferować" do dowolnego, wybranego miejsca (np. banku) ekwiwalent w sztukach złota dowolnego „skarbu" - w ilości, na jaką pozwoli mu posiadana ZM (lub Kondycja). Mając w jakimkolwiek miejscu „majątek", „sejf" lub „konto", czarodziej może stamtąd „pobrać", ściągnąć dowolną ilość gotówki. Zaklęcie działa na zasadzie „mocnej" teleportacji - odległość nie ma znaczenia.

Uwaga: jeśli z jakichkolwiek powodów czar nie podziała, całe transferowane mienie znika jak sen złoty.

❖❖❖

Zauważmy, że opisane w przykładach „zwoje z zaklęciami", choć stanowiłyby dla drużyny cenną pomoc, nie wpływałyby negatywnie na równowagę gry. Wyposażony w zwoje czarodziej nie zyskiwał na „omnipotencji", bo miał świadomość, że zwoje musi hołubić i strzec, aż do zaistnienia „konkretnej potrzeby". Aż do tego czasu czarodziej miał do dyspozycji tylko i wyłącznie swój ograniczony w różnorodności i mocy,

„zwykły" repertuar, zmuszający go do działania rozumnego i ostrożnego, do „kombinowania" i myślenia.

A jeśli „prowadzący" czarodzieja gracz jest mało rozumny? Jeśli przy pierwszej lepszej okazji zmarnował *Świętego Jurka* na byle goblina, jeśli użył *Kreta* by nastraszyć burmistrza, jeśli wykorzystał *Visę-Mastercard* na prezent dla kochanki? Cóż, to jego problem. Zaklęcie znikło i teraz nierozsądny mag może użyć zwoju w celach higienicznych.

Mistrz gry może - a niekiedy będzie zmuszony - wymyślić i „podrzucić" drużynie jakiś zwój z zaklęciem, bez którego gra utknie w martwym punkcie, względnie zaistnieje groźba nagłego i tragicznego finału, przerywającego lub psującego humor i zabawę. W trudnych, niebezpiecznych, grożących nieuchronną śmiercią sytuacjach można i trzeba sięgnąć do zwojów z takimi zaklęciami jak Bierz go, *Baskerville*, Trotylem *i napalmem* czy nawet *Pól megafony*. Może przydarzyć się i tak, że nie obejdzie się bez *Przybywaj*, *kawalerio*, *Ratujcie*, *Święci Pańscy* albo *Ja chcę do mamy*. Szczytem byłaby, rzecz jasna, konieczność użycia zwoju *Powstańcie*, Łazarze. Opisów i kosztów powyższych czarów nie podaję, zostawiając to inwencji, wyobraźni i pomysłowości graczy i Mistrzów.

Amulety

Kolejnym rodzajem „magicznych automatów" są amulety. Są to przedmioty, posiadające automatyczną lub aktywizowaną na rozkaz zdolność czarodziejską. Przedmiotów takich jest nieskończenie wiele rodzajów - mogą to być wyroby jubilerskie (pierścienie, naszyjniki, medaliony, diademy), pozornie zwykłe elementy ubrania (czapki, pasy, rękawice), pozornie zwykłe elementy wyposażenia (kije, laski, różdżki, klucze), zwykłe obiekty (kamyki, muszelki, kości i zęby, kawałki szkła), a także wiele, wiele innych.

Amulety dzielą się na takie, które mogą być używane przez każdego, kto je ma i umie uaktywnić oraz takie, które mogą być używane wyłącznie przez czarodziejów. Nas chwilowo interesować będą tylko te drugie, które z kolei dzielą się na:

a. Amulety, które na rozkaz rzucają zaklęcie. Czarodziej ma np. na palcu pierścień - wystarczy, by wytężył wolę i krzyknął (aktywatorem jest z reguły, choć nie zawsze, dźwięk), a pierścień natychmiast rzuca czar *Ryba*. Czarodziej może oddychać pod wodą. Przewaga amuletu nad „zwykłym" sposobem jest znaczna. Po pierwsze, działanie jest o wiele szybsze i nie narażone na negatywny wpływ „warunków zewnętrznych", mogących uniemożliwić lub utrudnić koncentrację, niezbędną do „zwykłego" czarowania. Po drugie, zaklęcie z amuletu działa zawsze - nigdy nie występuje tu ryzyko fiaska. Dodatkowo - *last but not least* - zaklęcie, rzucane z amuletu nie wyczerpuje ZM maga.

b. Amulety, działające automatycznie. Czarodziej ma np. na szyi muszelkę na sznurku. Jeśli czarodziej będzie celem jakiegokolwiek „pocisku" (strzały, kamienia rzuconego lub wystrzelonego z procy, dzirytu, jadu plującej kobry, ba nawet zawartości wylewanego z okna nocnika), amulet działa automatycznie czarem *Odchyłka*, „odchylającym" tor lotu tak, że czarodziej nie może być ugodzony. Informacja dla pragnących wykorzystać taki amulet w grze: nie chroni on przed zaklęciem Grot, ale zabezpiecza przed strzałami z magicznych łuków i im podobnych.

c. Amulety, które nie rzucają zaklęć, ale mają „wbudowane", integralne właściwości magiczne. Przykładowo, medaliony, posiadające Dziurkę *widzenia prawdy* (opisane przez Johna Morressy w cyklu o przygodach czarodzieja Kedrigerna). Spojrzenie przez Dziurkę ujawnia magię i pozwala ją zrozumieć (kombinacja czarów *Wykrywam i* Czytam), demaskuje niewidzialność i iluzję, wykrywa magiczne pułapki itp.

d. Amulety, służące do wspomagania zdolności magicznych czarodzieja. Noszący je czarodziej jest dla przykładu mniej narażony na „niewypał" zaklęcia, szybciej regeneruje ZM i ma „bonus" w postaci ułatwiających modyfikatorów do testów Inteligencji. Amulety tego typu zawsze są osobiste, specjalnie „dostrojone" do danego czarodzieja - dla innych są bezużyteczne.

c. Amulety „kombinowane", łączące w sobie różne cechy i możliwości z podanych powyżej. Są zawsze „dostrojone" do osobowości danego czarodzieja.

Przykłady, którymi się posłużę, pochodzą (przepraszam!) z mojej własnej twórczości: chalcedonowy diadem, noszony przez Visennę z opowiadania *Droga*, z *której się nie wraca* rzucał na rozkaz zaklęcia *Wykrywam*, *Czytam*, *Znajduję i Co myślisz*, „zapamiętywał" i umożliwiał rzucenie trzech zaklęć z uprzednio przeczytanych zwojów (m.in. *Gadaj*, *nieboszczyku*), automatycznie zabezpieczał przed wszelkiego typu ***Rozkazami*** i pozwalał rozumieć naturę każdej rany, choroby lub dolegliwości. Niestety, miał wadę - fatalnie wpływał na fizyczne i psychiczne zdrowie Visenny.

Z kolei obsydianowo-brylantowa gwiazda czarodziejki Yennefer z opowiadań o wiedźminie rzucała na komendę całą serię ***Rozkazów***, pozwalała czarować bez żadnego ryzyka, umożliwiała telepatię oraz czytanie myśli i intencji. Miała też zdolność automatycznego wysyłania impulsów, które w dość ciekawy sposób działały na mężczyzn, znajdujących się w pobliżu. Amulety z grup a. i b. mogą być „wieczne" lub zawierać określoną ilość „ładunków" - po „wystrzeleniu" tychże tracą swoje właściwości. Możni magicy (Arcymistrzowie) mogą ponownie „ładować" amulety. Amulety z grupy d. i e. są zawsze „wieczne", nigdy nie tracą swych potencjałów. Są jednak tak dopasowane do organizmu i psychiki czarodzieja, że utrata ich odbija się silnie nie tylko na zdolnościach do czarowania, ale i na zdrowiu. Drogą handlu lub wymiany można zdobyć amulety typu a., b., c. Są z reguły bardzo drogie, znacznie droższe od analogicznych zwojów. Amulety d. i e. muszą być wykonane specjalnie i dopasowane, „dostrojone" do czarodzieja - operacji takiej może dokonać jedynie Arcymistrz Magii, a proces „strojenia" jest niesłychanie czasochłonny.

Odnośnie wykorzystywania amuletów w grze, Mistrzów i autorów scenariuszy obowiązują reguły i prawidła, podane przy omówieniu zwojów. Podstawowym przykazaniem jest dbałość o równowagę gry, wyrażająca się w umiarze w szafowaniu

cudownymi przedmiotami. Będąc miłośnikiem (i autorem) fantasy, doradzam też daleko idącą wstrzemięźliwość w bezkrytycznym adoptowaniu do gier pomysłów pisarzy. Magia „literacka" granic nie zna, a logika i rozsądne prawdopodobieństwo „książkowego czarodziejstwa" są elementami drugorzędnymi wobec potrzeb fabuły.

Urokliwe i chwytne fabularnie pomysły - jak dla przykładu telekomunikacyjno-teleportacyjne Atuty z *Amberu* Rogera Zelaznego rozwaliłyby każdą grę, gdyby dostały się w łapki graczy jako „amulet". Fanów Zelaznego informuję, że w ostatniej części *Amberu,* zatytułowanej *Książę Chaosu*, ten pomysłowy pisarz wprowadza do akcji „szczyt szczytów" amuletologii stosowanej. Chodzi o tzw. „spikard", amulet w kształcie pierścienia. Spikard jest „magicznym procesorem", generatorem zaklęć. Czarodziej myśli „Chciałbym, aby...", aktywizuje spikard i bęc! - spikard wymyśla zaklęcie i rzuca je. Mistrzowie! Nie dawajcie graczom spikardów!

Magiczny bohater niezależny

Zamiast serwowanej drużynie graczy „pomocy" w postaci magicznych zwojów i amuletów, scenariusz (lub Mistrz) może zastosować metodę znacznie ciekawszą z punktu widzenia *„role playing*" - może wprowadzić do gry postacie. Osoby. Jeśli drużynie wyjątkowo się nie wiedzie, jeśli klęski i fiaska zaczynają deprymować graczy i psuć całą zabawę, pojawia się nagle („przypadkowo") miła czarodziejka, gotowa podleczyć Kondycję, otworzyć magiczną bramę, przysmażyć *Piorunem* wrednego olbrzyma - słowem: pomóc. „Taką pomocniczą postać nazywamy *bohaterem niezależnym*, w skrócie BN (ang. NPC - *Non-Player Character*). Czyli - postać, nie będąca graczem - ale zarazem nie będąca „potworem". BN ma z założenia być sprzymierzeńcem graczy, a nie kolejnym przeciwnikiem do zabicia.

O jego roli w grze można pisać długo i namiętnie, ale my ograniczmy się tylko do jednego rodzaju takiej postaci - do BN, będącego czarodziejem. Jak już wspomniano, niektóre „przygody"

są tak skonstruowane, że drużyna, złożona wyłącznie z wojowników, nie ma żadnych szans, by uporać się z przewidzianymi w scenariuszu przeciwnościami. Bez magii po prostu ani rusz. Scenariusz powinien przewidywać więc możliwość, a nawet konieczność dokooptowania do drużyny „czarodziejskiego BN". Niekiedy obowiązek stworzenia BN *ad hoc* spada na Mistrza - będą to sytuacje opisane powyżej, kiedy drużynie bez magika wiedzie się źle - ale nie tylko. Gracze, dla przykładu, uznają, że dopóki nie „zaangażują" jakiegoś czarodzieja, to na krok nie ruszą się z miasteczka. Przybiją na rozstajnych drogach ogłoszenie „Pilnie potrzebny czarodziej" i czekają na oferty. Mistrz (jeśli zechce być łaskawy) wymyśli i „podeśle" im stosownego osobnika, nawet jeśli scenariusz tego nie przewidywał.

BN, choć „nie-gracz", gra tak samo, jak bohaterowie, prowadzeni przez graczy. Dokładnie tak samo. Ale prowadzącym jest MG. Z tego wynika, że:

a. magiczny BN ma dokładnie takie same cechy, jak bohaterowie, prowadzeni przez graczy, ustalane identycznym sposobem;

b. obowiązują go identyczne zasady mechaniki gry (testowanie, losowanie, ustalanie prawdopodobieństwa, obliczanie punktów Kondycji i ZM, kalkulowanie ryzyka fiaska przy czarowaniu itp.).

Różni BN od innych „bohaterów" jego specjalna rola w danej „przygodzie" - rola czarodzieja, którego drużynie brakuje. Stąd też repertuar zaklęć (zwojów, amuletów) winien być precyzyjnie dopasowany do potrzeb gry. W naszym systemie BN nigdy nie jest czarodziejem możnym i potężnym. Podobnie jak „czarodziej-gracz", jest on magiem „poziomu zerowego". Jak powiedziano, postać ta jest w grze prowadzona przez MG, to właśnie Mistrz „gra" tą postacią. Ale pamiętajcie, Mistrzowie Gry, że BN nie służy do tego, żebyście mogli „też sobie pograć" - ma tylko uatrakcyjnić zabawę graczom. Jego „zachowania" muszą być - do pewnego stopnia - podporządkowane interesom gry.

Co to znaczy - do pewnego stopnia? Znaczy to, że nie wolno dopuścić, aby z kolei gracze traktowali BN jako „podręczny worek czarów". Czarodziejski BN jest przecież „człowiekiem

z krwi i kości", który będzie uważał się za pełnoprawnego członka drużyny. Będzie żądał równego traktowania, udziału w łupach, zdobytych przedmiotach magicznych. Może nawet więcej, niż równego! W końcu, świadczy drużynie usługi, bez których byłoby im ciężko, oj, ciężko. I ma pełne prawo zbuntować się, jeśli w konfrontacji ze srogim potworem wszyscy gracze zwieją, zostawiając go na placu boju samego jak palec („A *niech czaruje!*") Ma prawo uważać za skrajną bezczelność żądanie: *„Rzucaj* Leczę *na* wszystkich *po kolei*, *nawet kosztem twej* własnej *Kondycji*, *guzik* nas *obchodzi*, *mażesz* umrzeć".

Rozdział 3:

Podręcznik Mistrza Gry

Czyli ważne dla rozgrywki, typowe i powtarzające się elementy gier oraz tyczące się ich wskazówki dla prowadzącego.

Testowanie i ustalanie prawdopodobieństwa

Ci miłośnicy gier fabularnych, którzy od pewnego czasu stykają się z tą zabawą, rozumieją już ogólne zasady zabawy - zwłaszcza zaś pewne techniki, stosowane przez Mistrza Gry. Wiedzą więc, że gra odbywa się „w wyobraźni i na kartce papieru"; wszystkie akcje, czynności, działania i przedsięwzięcia graczy w narzuconych scenariuszem sytuacjach odbywają się w imaginacji, a ich przejawem jest konkretna deklaracja, jaką gracze składają Mistrzowi Gry. Do niego zaś należy łączenie owych akcji w pewien łańcuch zdarzeń, w logiczny związek przyczynowo-skutkowy. Jak w każdej grze, rozwój wypadków uzależniony jest również od losu, od szczęścia. To, czym gra fabularna różni się od rozgrywanego na planszy *Chińczyka*, polega na „symulowaniu rzeczywistości", na uzależnieniu rozwoju wypadków zarówno od ślepego przypadku, jak również, a nawet w głównej mierze, od założonych i przyjętych w rozgrywce „realiów".

Na przykład, odbywający się w wyobraźni, zadeklarowany skok bohatera przez skalną rozpadlinę może się udać, ale też

może skończyć się tragicznie. O tym, co się stanie, zadecyduje los, symulowany w grze przez rzut kostkami. Tyle, że bohater bardziej zręczny (czyli o wysokim poziomie cechy Zręczność) ma większe szanse niż mniej zręczny - zręcznemu „szczęście sprzyja" - margines jego ryzyka, prawdopodobieństwo pecha czy „złotego losu" jest bardzo małe lub prawie żadne.

O powodzeniu lub niepowodzeniu podejmowanej przez bohatera (gracza) akcji decyduje zatem los, ale także w mniejszym lub większym stopniu Mistrz Gry, pełniący w grze jak gdyby „obowiązki" losu. Głównym jego tutaj działaniem jest testowanie. Testowanie to najważniejsza i najczęściej stosowana procedura w pracy Mistrza Gry.

Wiemy już, że mechanika testowania polega na rzuceniu dwiema kostkami sześciościennymi i porównaniu wyniku z poziomem poddawanej testowi cechy bohatera. Wynik rzutu niższy od poziomu cechy (lub jej równy) oznacza przedsięwzięcie udane. Wynik wyższy niż poziom cechy - oznacza niepowodzenie.

O przeprowadzeniu testu zawsze decyduje Mistrz Gry – na podstawie zaleceń scenariusza lub z własnej inicjatywy, gdy czynności i akcje bohaterów wykraczają poza narzucone konwencją ramy. Sprawą graczy jest natomiast precyzyjne opisywanie i deklarowanie czynności, jakie odgrywany przez nich bohater wykonuje lub zamierza wykonać.

Niezmiernie ważne dla gry jest dokładne określanie przez graczy czynności swoich bohaterów np. „*Idziemy północnym korytarzem*"; „*Dobijamy się do bramy*", „*Zaglądam pod kanapę*" itd.

Mistrz, chociaż bez przerwy wysłuchuje oświadczeń graczy, kierowanych do siebie, do konkretnej, siedzącej przy tym samym stole osoby, nie jest dla graczy partnerem do rozmowy ani dyskusji. Musi ignorować pytania typu: „*Czy w tych drzwiach jest pułapka?*", „*Ta wada pewnie jest zatruta, prawda?*", „*Którędy mamy teraz pójść?*".

Podobne pytania nie są deklaracją czynności, nie mogą tedy być przyczynkiem do zastosowania testu. Aby Mistrz mógł na nie odpowiedzieć, musiałyby być sformułowane inaczej tak, by wyraźnie sugerowały podejmowanie działań, a więc: „*Czy*

w *tych drzwiach nie widzę niczego podejrzanego?*" (czynność: obserwacja drzwi, podstawa do testu Zręczności), „*Czy ta woda nie ma podejrzanego zapachu?*" (czynność: „organoleptyczne" badanie wody), „Który z tych *korytarzy wygląda na bardziej uczęszczany?*" (czynność: poszukiwanie śladów) itp.

Niekiedy Mistrz może zażądać od graczy bardziej precyzyjnego określenia sposobu wykonywania danej czynności lub inicjowania akcji. Gracze bardzo prędko przyzwyczajają się do używania określeń „zbiorowych". O ile można to akceptować przy oświadczeniach w rodzaju *„Ruszamy północnym korytarzem."* to przy anonsowaniu takich jak *„Naciskamy na klamkę."*; „*Zaglądarny przez dziurkę od klucza.*" czy *„Wkładamy palec do szpary w ścianie."* Mistrz musi zażądać określenia, kto konkretnie naciska, zagląda czy wkłada.

Żądając takich wyjaśnień, MG nie może nic sugerować. Jeżeli gracz deklaruje: „*Naciskam klamkę*", a w klamce jest ukryty zatruty kolec, Mistrz nie może pytać „*Jak naciskasz? Ręką?*". Jest przecież oczywiste, że klamkę naciska się ręką, a nie nogą, zadkiem lub czubkiem głowy. Po tak postawionym pytaniu każdy bohater odskoczy od drzwi jak oparzony i natychmiast „poprawi się" oświadczając, że naciskał klingą miecza.

Testowanie jest to porównywanie wyniku rzutu kostek z poziomem jednej z cech bohatera. Kiedy i której?

1. Siła

Tutaj mało jest wątpliwości i nieporozumień. Czynności typowo siłowe (wyważanie drzwi, podnoszenie ciężarów, łamanie krat i podków) dają się łatwo „zaklasyfikować", określenie rodzaju przeprowadzanego testu nie stanowi żadnego problemu. Zauważmy jednak, że Siła jest również testowana wtedy, gdy decydującym czynnikiem jest waga bohatera (np. chodzenie po cienkim lodzie), gdyż zakłada się, że im bohater silniejszy, tym większa masa jego ciała. Można też testować Siłę, testując cechy od niej zależne, a więc odporność na choroby, jady, trucizny, wycieńczenie itp. - bowiem silniejszy bohater jest zarazem zdrowszy i bardziej wytrzymały.

Niektóre czynności czy zdarzenia mogą budzić wątpliwości - jaki przeprowadzić test, co jest bardziej decydujące np. przy pływaniu albo wspinaczce po linie: Siła czy Zręczność. Jeśli scenariusz o tym nie wspomina, a Mistrz nie może się zdecydować, winien wówczas testować cechę o wyższym poziomie.

2. Zręczność

Ta cecha, dla odmiany, obejmuje tak bogaty zestaw „przyrodzonych darów" ciała bohatera, że bezwzględnie awansuje na pierwsze miejsce pod względem ilości testów w grze. Gibkość ciała, refleks, zmysł równowagi, zręczne dłonie i palce, skoczność, szybkobieżność, umiejętność wspinaczki i błyskawicznych uników. Strzelanie z łuku i miotanie pocisków. Podchody „na paluszkach" i krycie się w zaroślach. Tropienie śladów. Bystry wzrok, słuch, węch, smak, dotyk. I wiele, wiele innych przymiotów.

W testowaniu Zręczności ogromną rolę odgrywają tzw. modyfikatory. Będą to bowiem zarówno czynności wymagające małpich akrobacji i „cudów zręczności", jak i zwykłe, codzienne zajęcia. Może się okazać, że standardowe modyfikatory (1-5) będą niewystarczające. Trzeba będzie rozgraniczać działania, które udają się wyłącznie sprawnym akrobatom, „ludziom-muchom" od takich, które nie udają się tylko absolutnym pechowcom czy tamagom; wtedy zastosować trzeba modyfikatory ułatwiające. Trzeba będzie testować Zręczność bohaterów także w sytuacjach, kiedy prawdopodobieństwo wyczynu jest bardzo nikłe, wówczas nieodzowna okaże się kombinacja „szansy procentowej" z poziomem cechy Zręczność. Na przykład uznaje się, że jest tylko 5% szans na powodzenie jakiejś czynności lub zdarzenia i zakłada jednocześnie, że dla zręcznych (Zręczność=10-11) możliwość owa wynosi 10%, zaś dla najzręczniejszych (12) - 15%.

Albo też szansa na powodzenie wyjątkowo trudnej czynności wynosi 10% i mają ją tylko ci, którzy „zdadzą" test Zręczności. Niezręczni, którzy nie zdali testu, pozbawieni są możliwości wykonania dodatkowego rzutu procentowego, a tym samym jakichkolwiek szans na zakończenie testowanej akcji sukcesem.

3. Inteligencja

Najczęściej testuje się tę cechę przy czynnościach wymagających wiedzy (w naszej grze jest to celowe uproszczenie; w *Advanced Dungeons and Dragons*, na przykład, bohaterowie mają zarówno *„Inteligencję"*, jak i „Wiedzę"). Są to: znajomość obcych alfabetów i języków, zwyczajów, praw. Rozpoznawanie rzeczy cennych, jak kruszce, kosztowności, artefakty magiczne i rzeczy pożytecznych, jak eliksiry, lekarstwa, zioła. Testuje się tu również zdolność do demaskowania prób oszustwa czy kłamstwa i podstępu ze strony potworów i wrogów. I odwrotnie - skuteczność własnych podstępów i „kłamstewek". Umiejętność negocjacji, wyłgiwania się, przekonywania, namawiania „do grzechu"; uwodzenie płci przeciwnej i odporność na damskie (męskie) uroki.

Udany test Inteligencji może ustrzec bohatera przed nakazaną scenariuszem paniczną ucieczką na widok strasznego potwora, przed utratą punktów Wartości Bojowej, wywołaną paraliżującym strachem lub przed magicznym czy naturalnym obłędem. W grze zaawansowanej Inteligencja testowana jest również w celu ustalenia odporności czy immunitetu na pewne rodzaje magii i iluzji.

Wreszcie, testowanie Inteligencji Mistrz może też traktować jako „hamulec" dla wyjątkowo głupich posunięć graczy, zwłaszcza przed ulubionymi, niestety, przez niektórych graczy akcjami, noszącymi charakter bezprawny *i* kryminalny. Jeżeli, na przykład, pierwszą czynnością, jaką bohater deklaruje po przybyciu do miasteczka jest podpalenie ratusza, Mistrz testuje jego Inteligencję, a po zdanym teście informuje: *„Nie. Tego nie robisz. Jesteś na to za mądry, wiesz, jakie mogą być skutki"*. Jest to jeden z niewielu przypadków ingerowania Mistrza w swobodę postępowania graczy.

Testowanie za pomocą dwóch kostek daje w grze możliwości ustalenia skutków każdego absolutnie posunięcia, czynności czy akcji: od próby rozpalenia ogniska za pomocą dwóch patyków poczynając, na próbie uwiedzenia córki burmistrza kończąc. Jako zasadę Mistrz musi przyjąć, że każdą czynność

można wykonać, każda może się udać. Testuje się zawsze, a o większym czy mniejszym stopniu prawdopodobieństwa decyduje narzucany modyfikator.

Sposoby testowania

1. Testowanie jednorazowe jednej cechy

Stosowane najczęściej przy czynnościach prostych i jednorazowych. Bohater, rozpędziwszy się, uderza barkiem w zamknięte drzwi. Scenariusz nic nie mówi o tym, że drzwi są „supermocne", również logika i zdrowy rozsądek nie upoważniają do takiego wniosku. A zatem jest to typowy test Siły. Jeżeli wynik rzutu dwoma kostkami jest niższy od poziomu cechy Siła bohatera lub mu równy, to drzwi wylecą z zawiasów. Jeżeli wynik będzie wyższy, drzwi pozostaną spokojnie na swoim miejscu.

2. Testowanie wielokrotne

Bohater, pragnący zobaczyć okolicę, wdrapuje się na czubek wysokiego dębu. Wtedy przeprowadza się trzy kolejne testy Zręczności; przy czym do drugiego i trzeciego testu wprowadza się modyfikator utrudniający - wiadomo bowiem, że im wyżej, tym trudniej, a gałązki cieńsze. Na czubek wdrapie się ten, kto zda wszystkie trzy testy. Którykolwiek z testów nieudanych oznacza upadek - z różnej wysokości. Znajdzie to wynik w zróżnicowanych, mniejszych lub większych obrażeniach, odniesionych wskutek tego upadku.

3. Testowanie kilku cech

Wicher dmie, sznurowy mostek nad przepaścią kołysze się jak szalony. Aby nie spaść, trzeba się mocno trzymać (test Siły) i mieć znakomite wyczucie równowagi (test Zręczności). Jeżeli którykolwiek z testów jest nieudany...

4. Testowanie zbiorowe „średniej" cechy

Wejście do jaskini blokuje głaz. Scenariusz określa, że do jego odsunięcia potrzebna jest Siła minimum 40 i zdany test.

Bohaterów jest czworo, ich łączna Siła wynosi 42 i biorą się za kamień wspólnie. Wynik rzutu dwiema kostkami (9) Mistrz porównuje ze średnią Siłą współdziałającej drużyny, zaokrągloną w górę - ta wynosi 11. Głaz odwalony, droga wolna.

5. Testowanie poziomu cechy

W zasadzie nie jest to w ogóle testowanie, nie używa się bowiem kostek. Zakłada się, że pewien graniczny poziom cechy niejako automatycznie gwarantuje powodzenie: „Aby zrozumieć znaczenie napisu na bramie, trzeba mieć Inteligencję nie niższą niż 11", „Dla uruchomienia kołowrotu potrzebna jest Siła nie mniejsza niż 35", „Unikną obrażeń jedynie ci, których Zręczność jest wyższa niż 10" itp.

Testowanie poziomu stosowane bywa przez Mistrza przy pilotowaniu dużych drużyn - pozwala na utrzymanie lepszego tempa gry.

Szczególne rodzaje testowania

1. Testowanie sekretne

Najczęściej, aby ułatwić sobie i tak już zawiłą buchalterię Mistrz, słysząc od gracza: „*Wyłamuję kratę z okna*" mówi: „*Rzuć, bratku, dwie kostki. Co tam wyszło?* Sześć? A *Siłę masz jaką? Osiem, tak? Dobrze! Krata leży na podłodze*".

Nie zawsze tak będzie. Większość testów Mistrz przeprowadza sam, w sposób ukryty, niewidoczny i niesłyszalny dla graczy. Gdyby po deklaracji: „*Opukuję podłogę komnaty*" gracz usłyszał stuk toczących się po stole kostek, a potem odpowiedź: „*Niczego nie znalazłeś*", można spokojnie założyć, że cała drużyna natychmiast przystąpi do zrywania podłogi. Będzie podejrzewać, że są pod nią ukryte skarby, a kolega po prostu nie zdał testu Zręczności.

W wielu sytuacjach gracze nie powinni nawet podejrzewać, że ich testowano. Sekretne są przy testowaniu również wszelkie modyfikatory, wie o nich tylko Mistrz. Nie mówi graczom: „Do wyważenia *drzwi*, *które widzicie*, potrzebne jest zdanie testu z *modyfikatorem* plus *dwa*", ale „Drzwi wyglądają *na* dość solidne".

2. Testowanie fałszywe

W powyższym przykładzie na „skarby pod podłogą" równie niecelowe byłoby ujawnienie testu, jeśli pod podłogą jest skrytka, jak i wprowadzenie drużyny w błąd pozorowaniem testowania, jeśli skrytki nie ma. Test fałszywy, obliczony ewidentnie na wprowadzenie graczy w błąd, ma fatalne dla gry skutki - zmniejsza bowiem zaufanie graczy do Mistrza, wiarę w jego obiektywizm. Gra nie może przerodzić się z „pozorowanej przygody" w walkę Mistrza z graczami na zasadzie „kto kogo?". Kiedy zatem wolno Mistrzowi przeprowadzić test „fałszywy"? Pozorować, że za ekranem z tektury „kości były rzucone"? Wtedy, gdy tego rodzaju chwyty podnoszą atrakcyjność gry, wzbogacają jej atmosferę. Jeżeli drużyna przechodzi na drugą stronę przepaści po mostku, który w myśl scenariusza jest solidny i trwały, Mistrz może, za zasłoną z tektury, rzucić „fałszywie" kostkami. Niech gracze trochę spocą się ze strachu, a co ważniejsze, niech uświadomią sobie, że mogą być na ich drodze i inne, bardziej niebezpieczne przeszkody, na których trzeba uważać i pomyśleć o asekuracji. Jeśli po deklaracji: „Ruszamy *północnym korytarzem*" usłyszą grzechot kostek na blacie stołu, przypomni im to, że znajdują się w krainie pułapek i zasadzek, gdzie trzeba iść cicho, czujnie i uważnie patrzeć pod nogi...

3. Testowanie odwrotne

Bywa stosowane w scenariuszach jako swoiste urozmaicenie gry. Powodzenie jakiejś czynności, skutek pozytywny, wymaga nieudanego testu. Oto dwa przykłady, oba z konkretnych scenariuszy:

- Bohaterowie wchodzą w posiadanie łuków, wyrabianych przez Sidhe, maleńkie leśne elfy. Jest to broń niezawodna, niezwykle celna, ale jednocześnie tak delikatna w budowie, że każda próba napięcia takiego łuku wymaga nieudanego testu Siły. Jeśli test jest udany, łuk łamie się i jest bezużyteczny. Broń dla słabeuszy o delikatnych paluszkach!
- Bohaterowie, których barka ugrzęzła w bagiennym trzcinowisku, zmuszeni są holować ją „po burłacku", po szyję

w wodzie i śmierdzącym błocie, rojącym się od obrzydliwego robactwa i krwiożerczych pijawek. Do holowania potrzebna jest wspólna Siła, musi to robić prawie cała drużyna. Cóż, kiedy każdy, kto zda test Inteligencji, nie jest w stanie znieść tej obrzydliwości - mdleje lub odmawia udziału w przedsięwzięciu - nie może holować barki. Los wyprawy w rękach silnych, ale indyferentnych ciołków!

4. Testowanie pazorne

Scenariusz może przewidywać zdobycie przez bohaterów jakiegoś cudownego, magicznego środka lub artefaktu, który czasowo lub permanentnie podwyższa poziom jednej lub kilku cech bohatera tak, że większość testów będzie zdanych niejako automatycznie. Mistrz nie powinien informować o tym gracza, lecz testować go pozornie i czekać, aż sam gracz połapie się w swoich nadludzkich zdolnościach i skojarzy je z posiadanym przedmiotem. To samo dotyczy wypadków, gdy poziom jednej lub kilku cech zostanie magicznie zmniejszony do poziomu tak niskiego, że zdanie testu będzie praktycznie niemożliwe.

5. Testowanie powtarzane

Bohater, poszukujący ukrytego przejścia, który nie zda testu Zręczności, słyszy: *„Niczego nie znalazłeś"* i często odpowiada: *„Szukam dalej"*. Inny bohater, nie zdawszy testu Siły, odbija się jak piłka od wyważanych drzwi, wszelako deklaruje: *„Próbuję jeszcze raz"*. Bohater, który nie zdał testu Inteligencji, nie jest w stanie zrozumieć treści hieroglifów na płycie grobowca, lecz ogłasza: *„Wysilam mózgownicę jeszcze raz i próbuję zrozumieć"*.

W podobnych sytuacjach Mistrz kieruje się przede wszystkim logiką, zdrowym rozsądkiem i prawdopodobieństwem sytuacyjnym. Co oznaczał test, jaką „czynność" symulował? W powyższych przykładach nic nie stoi na przeszkodzie, aby, odbiwszy się od mocnych drzwi, wstać i próbować wyważać je po raz kolejny. Tyle, że kolejna próba powinna być obciążona modyfikatorem utrudniającym (+1), co określać ma zmęczenie i wcześniejsze potłuczenie się wyważającego. To samo z ponownym

testem Zręczności bohatera, poszukującego sekretnych drzwi - może, rzecz jasna, szukać dalej. Takie poszukiwanie to sprawa szczęścia, które może „uśmiechnąć się" dopiero przy następnych próbach. Mistrz powinien jednak postąpić inaczej w podanym przypadku odczytywania hieroglifów. Test nieudany oznacza, że Inteligencja bohatera wyklucza zrozumienie napisu; dalsze testy są bezcelowe. Czasami, lecz rzadko, o możliwości ponowienia testów decyduje scenariusz. Częściej jednak musi decydować sam Mistrz.

Ustalanie prawdopodobieństwa zdarzenia

W grach fabularnych równie ważną, jak testowanie i równie często stosowaną czynnością Mistrza będzie ustalanie prawdopodobieństwa zaistnienia jakiegoś zdarzenia czy sytuacji. Będzie to miało miejsce wówczas, kiedy żadna z cech bohaterów nie będzie miała wpływu na tok wypadków, gdy decydować będzie wyłącznie los, czyli rzut kostkami. Jednak i w takim razie nie będzie to zwykłe rzucanie kostkami, do jakiego przyzwyczailiśmy się, powiedzmy, grając w C*hińczyka*. I tu los będzie ściśle powiązany z „logiką sytuacji", z „realiami" fantastycznego świata.

Scenariusz często nakazuje Mistrzowi poszukiwanie za pomocą rzutów kostkami zdarzeń, jakie mogą mieć miejsce. Z przytoczonego wcześniej przykładu, z przygód Arebell, Branta i Corwina w lochach kopalni, pamiętacie zapewne jaszczura, który spałby spokojnie w legowisku, gdyby Mistrz wyrzucił kostką 1, 2 lub 3. Ale ponieważ Mistrz wylosował wynik z przedziału 4-6, jaszczur obudził się i zaatakował drużynę. Pamiętacie też znaleziska w jamie potwora; odpowiedniej liczbie wyrzuconych na kostce oczek odpowiadało znalezienie jakiegoś przedmiotu wśród gruzów i szkieletów.

Ponieważ żaden scenariusz nie przewidzi wszystkich zachowań graczy, bardzo często Mistrz będzie musiał sam ustalić jak dalece prawdopodobny jest określony skutek ich akcji. Najprostszą metodą jest używanie kostki sześciościennej; zakłada się przy tym, że jest jedna szansa na sześć, trzy szanse na sześć, pięć szans na sześć itp.

Sposobem bardziej zaawansowanym, dającym lepszy rozkład prawdopodobieństwa jest używanie „szansy procentowej", posługując się przy tym kostkami dziesięciościennymi lub dwudziestościennymi. Dopóki nie staną się one w naszym kraju powszechnie dostępne, możemy je zastąpić odpowiednio ponumerowanymi „losami", wyciąganymi z kapelusza lub innego przystosowanego pojemnika. Zakłada się, że gdy jest 60% szans na powodzenie jakiegoś przedsięwzięcia lub zaistnienie jakiegoś zdarzenia, spośród „losów" ponumerowanych od „1" do „0" należy wyciągnąć 1, 2, 3, 4, 5 lub 6. Przy 95% szans można się, na przykład, umówić, że spośród karteczek ponumerowanych od „1" do „20" tylko wyciągnięcie „20" oznacza niepowodzenie.

A zatem wszystko bardzo proste. Trzeba ustalić „szansę" i rzucić kostką. Gdzie jednak miejsce na realia, na „logikę zdarzeń"?

Prześledźmy przykład tak banalny, że trudno o prostszy. Drużyna bohaterów wędruje miedzą wśród pól „malowanych zbożem rozmaitem". Zgodnie ze scenariuszem są tam wieśniacy, zajęci kośbą. Bohaterowie postanawiają spytać jednego z nich o drogę do najbliższej oberży. Scenariusz nic nie mówi o reakcji wieśniaka.

Co robi Mistrz?

1. Mistrz decyduje, że najbardziej prawdopodobną reakcją chłopa będzie wyciągnięcie ręki we właściwym kierunku i odpowiedź: „*Tamój!*". Uważa się to za tak pewne i oczywiste, że nie przeprowadza się żadnego losowania. Już, już Mistrz ma zakomunikować to graczom, gdy nagle opadają go wątpliwości: Czy to prawidłowe? Czy ma prawo arbitralnie decydować? Ale przecież, żeby gra była interesująca nie można rezygnować z żadnych iluzji, nawet tych najbardziej fantastycznych. Gra nie jest rozgrywką Mistrza z graczami, ale zmaganiami bohaterów z losem i ślepym trafem. Nie! Trzeba losować!
2. Mistrz zakłada zatem, że na „*Tamój!*" trzeba wyrzucić kostką 1-5, a „6" oznaczało będzie... Właśnie, co? A choćby: „*Całujcie psa w nos, darmozjady, nie widzita, że tu żniwa?*". Jednak dlaczego tylko tak? Lepiej ułożyć sobie tabelkę:

Rzut kostką	Reakcja
1–2	negatywna
3–4	neutralna („Tamój!")
5–6	pozytywna

3. Zaraz, zaraz, myśli Mistrz. Co to jest *„reakcja negatywna"*? Czy chłop, tocząc pianę z pyska, rzuci się na bohaterów z kosą? A reakcja pozytywna? Czy kmiotek ma zawołać: *„A na co wam oberża, chłopaki, chodźta do mojej chałupy, mam dwie córki, obie jak rzepy!"*. Jedno i drugie jest skrajnie nieprawdopodobne. Właśnie, skrajnie. Niech wiec tabelka wygląda następująco:

Wynik rzutu dwiema kostkami (2k6)	Reakcja
66	skrajnie pozytywna, przyjazna
65 51	pozytywna
46-21	neutralna i obojętna
16 12	wroga i odpychająca
11	skrajnie wroga

Mistrz jest zachwycony swoją tabelką, ponieważ zapewnia wielce realistyczny rozkład prawdopodobieństwa. Przypuszczenie, że chłop to niepoprawny altruista jest równie nierzeczywiste jak to, że cierpi on na manię homicydalną. Co więcej, Mistrz zauważa, że tabelę będzie mógł wykorzystywać w innych sytuacjach, nawet w innych scenariuszach. Mistrz rzuca 2k6, wypada... 23. Tyle roboty, tyle kombinacji, a chłopina jednak wskaże na zachód i powie: *„Tamój!"*.

W kalkulowaniu prawdopodobieństwa trzeba jednak wziąć pod uwagę właśnie ową „logikę sytuacyjną" i „realia", czyli, rzucając kostkami w celu ustalenia reakcji przykładowego chłopa, można zastosować następujące modyfikatory:

a. Uzależnienie reakcji chłopa od testu Inteligencji bohatera, zwracającego się z pytaniem. Test udany to +10 do wyniku 2k6, nieudany: -10.

b. Uzależnienie reakcji od sposobu, w jaki faktycznie się odezwano. „Hej, *chamie!*" niewątpliwie zasługuje na modyfikator -10.

c. Uzależnienie reakcji od potrzeb gry, od ogólnych założeń scenariusza. Z czym może wieśniak kojarzyć widok uzbrojonego oddziału? Czy weźmie bohaterów za bandytów, którzy, w myśl scenariusza, krążą po okolicy? Czy też będzie w nich upatrywał potencjalnych obrońców przed smokiem, który, zgodnie ze scenariuszem, jest gdzieś w okolicy i porwał już wszystkie dziewice z jego wsi.

d. Uzależnienie reakcji od innych okoliczności. Czy ekipa dopiero wyrusza „w bój" i jest jeszcze odziana czysto i z fasonem? Czy wraca z podziemi, jest brudna, zarośnięta i umazana krwią, a z łęków siodeł ukradzionych koni wiszą głowy orków? Czy w niedalekiej przeszłości bohaterom nie zdarzało się palić chłopskich sadyb i napastować młódek, o czym wieści mogły się rozejść po okolicy?

e. 1 inne. Inne. Inne.

Skomplikowane? Trudne? Warcaby też są trudne. Powyższy przykład nie miał za zadanie przekonywać przyszłych Mistrzów, by po deklaracji czynności ze strony graczy na pół godziny zagłębiali się w kalkulacje i wyliczanie. Nie miał też dowodzić, że takie kalkulacje trzeba pomijać i decydować arbitralnie, wedle własnego „widzimisię". Służył natomiast wskazaniu, jak zapewnić grze interesujący przebieg, jak łączyć poczucie szczęścia i ślepego losu z „realizmem sytuacyjnym", jak również zwróceniu uwagi, że niekiedy drobne, banalne wydarzenie może nagle pchnąć grę w nowe, atrakcyjne przygody i wydarzenia - w nową wersję scenariusza.

W ustalaniu prawdopodobieństwa sporo roboty bierze na siebie autor scenariusza. Ułatwia on Mistrzowi pracę, albowiem co pewien czas wplata do tekstu informacje w rodzaju: „*Szansa na złowienie ryby* w tej *rzece* jest *minimalna* (5%)", „*Jest* .30% *szans*, że *grzebiącego wśród kamieni* użądli *skorpion*", „Troll jest *bardzo agresywny*, zawsze (100%) atakuje *bez* nam*ysłu*", „Burmistrz zwykle (95%) bierze łapówki, ale nieczęsto (20%) robi to, za co łapówkę wziął", „Kasztelan jest

szarmancki, jeżeli w drużynie znajduje się kobieta, to jest 5 szans na 6, że będzie się starał przychylić jej nieba", „Mieszkańcy miasteczka mają złe doświadczenia z poszukiwaczami przygód, najczęściej (4 szanse na 6) będą niechętni każdemu, kto otwarcie nosi broń", „Wędrowanie nocą po osadzie to ryzyko (1k6): 1, 2, 3 - napadu opryszków, 4 - zostania oblanym z okna zawartością nocnika, 5 - zatrzymania aż do wyjaśnienia przez patrol straży, 6 - bez przygód".

W scenariuszach, w których pewne sytuacje będą miały charakter kluczowy lub powtarzający się, zamieszczane będą rozbudowane tabele, w których będzie można odszukać zaistniałe wydarzenie na podstawie modyfikowanego rzutu kostkami.

Żaden jednak, nawet najbardziej szczegółowy scenariusz nie uchroni MG przed koniecznością wytężania wyobraźni. Nie ma nic bardziej zabójczego dla gry niż sytuacja, w której bohaterowie oznajmiają: „Idziemy do burgrabiego, Corwin będzie prosił o rękę jego córki", a Mistrz mówi: „Nie, nie możecie tego uczynić, bo w scenariuszu tego nie ma". Skutek gwarantowany - gracze nie mający przekonania do RPG nigdy już nie zasiądą do stołu, ich miłośnicy zaś poszukają sobie innego Mistrza.

Technika testowania i ustalania prawdopodobieństwa, wyposażenie Mistrza i graczy

1. Podstawowym, najpopularniejszym i najbardziej potrzebnym „instrumentem" przy testowaniu jest komplet dwóch kostek sześciościennych (kój Dla Mistrza ułatwieniem jest sytuacja, gdy gracze posiadać będą „swój" komplet kostek.
2. Kostki kó przydadzą się także w licznych przypadkach ustalania prawdopodobieństwa (np. „jedna szansa na sześć"). Za pomocą kostki sześciościennej określa się także rozkład prawdopodobieństwa „1-3", przyjmując, że rzut 1-2 oznacza „1", 3-4 - „2", a 5-6 - „3".
3. Zmniejszenie lub zwiększenie szansy będzie wielokrotnie wymagało użycia dwóch kostek kó na raz, rozpisywania skutków na rzuty od 11 do 66 oczek. Należy wówczas pamiętać,

że niemożliwe jest wyrzucenie jakiegokolwiek wyniku „z zerem" (20, 30, 40, 50 i 60). A zatem kombinacji jest 51. Kostki muszą mieć różne kolory, a to dla uniknięcia wątpliwości, czy wyrzucono „16" czy „61".

Niekiedy scenariusz (lub Mistrz) zechce tak „bogato" rozłożyć prawdopodobieństwo, przewidzieć tyle ewentualności i wydarzeń, że będzie to wymagało użycia 3 kostek (wyniki od 111 do 666).

Wreszcie k6 można ustalić prawdopodobieństwo procentowe - ale tylko w wypadku 50% - 50%, pół na pół - 1, 2, 3 lub 4, 5, 6.

4. Prawdopodobieństwo „procentowe" wymaga użycia kostek dziesięciościennych (k10) lub dwudziestościennych (k20). Substytutem tych kostek mogą być odpowiednio ponumerowane, losowane z pojemnika karteczki. Karteczki z numerami 1-0 pozwolą na ustalenie szansy z dokładnością do 10 procent. Jeśli jest 30% szans na jakieś wydarzenie, to Mistrz wie, że wylosowanie „z kapelusza" numerków 1, 2 lub 3 oznacza powodzenie, numerek wyższy (w tym 0) - niepowodzenie. Numerki 1-0 (zero oznacza 10) niezbędne będą również do ustalania skutków użycia niektórych rodzajów broni - będzie o tym mowa w części instruktażu, poświęconej zasadom walki. Sporządzając „losy", nie zapomnijcie oznaczyć kropką numerów „6" i „9".

5. Losując dwukrotnie z pojemnika, będącego substytutem k10 i nie zapominając o „zwróceniu do puli" wcześniej wylosowanego numerka, można ustalać szanse i prawdopodobieństwo w przedziale od 1 (wynik losowania „0" i „1") do 100 (wynik losowania „0" i „0").

6. W celu bardziej precyzyjnego ustalania szansy procentowej, z dokładnością do 5%, niezbędny będzie drugi pojemnik, zawierający losy z numerkami od „1" do „20". Jeśli, na przykład, szansa na jakieś wydarzenie wynosi 65%, to z pojemnika należy wylosować numerek „13" lub niższy. Jeżeli szansa wynosi 5%, trzeba wyciągnąć numerek „1" każdy inny oznacza niepowodzenie.

❖❖❖

Uwaga dla graczy, którzy będą chcieli „zaadoptować" do naszego systemu gry inne *(AD&D, Runequest, Warhammer)*. W scenariuszach, przewidzianych do rozgrywania tymi systemami spotykamy określenia ld4, ld6, 1d10 itd. „D" jest skrótem „*die*" lub „*dice*" (kostka, kostki), a określenie liczbowe oznacza, ile kostka ma mieć pól i ile kostek trzeba rzucić. Polskimi odpowiednikami tych skrótów są oznaczenia 1k4, 1k6, 1k10 itd. Gry innych systemów wymagają używania kostek 4-ściennych, 6-ściennych, 8-ściennych, 10-ściennych (zwykle w parach, jako kości „procentowych), 12-ściennych i 20-ściennych. Wszystkie one, z wyjątkiem k8 i k12 mogą zostać zastąpione którymś ze wspomnianych wyżej sposobów.

Na koniec propozycja dla Mistrzów i graczy, dysponujących komputerem osobistym i uważających się za „małych, zdolnych programistów". Spróbujcie wprowadzić wszystkie kombinacje różnych kostek do „pamięci" i „randomizować wynik", gdy zajdzie potrzeba. Żyjemy w czasach „naciśnij ENTER". Czasy kartki, kostki i ołówka odchodzą w przeszłość - nawet w grach fabularnych.

Zasady prowadzenia oraz rozstrzygania walk i starć

Walka, orężne starcie na śmierć i życie, to sól i pieprz gry fabularnej. Podejmując grę bohaterowie wkraczają do groźnej, pełnej niebezpieczeństw krainy, w której nie po to nosi się miecz, aby pas obciągał; dookoła roi się od złych, agresywnych potworów i niekiedy gorszych od nich ludzi. Cel, ku któremu w myśl scenariusza zmierza drużyna, z reguły zakłada użycie broni w dobrej sprawie. Dlatego też zasady i technika rozstrzygania walk muszą być przez Mistrza opanowane do perfekcji.

Przed opanowaniem owych zasad i techniki, Mistrz powinien poznać nieodzowne składniki pojęcia „walka" i w pewnym stopniu pozwolić poznać je graczom. Składniki te to:

Realistyczne rozstrzyganie walk musi uwzględniać fakt, iż różna broń powoduje różne obrażenia. Inne skutki ma uderzenie pięścią, inne cios halabardą, inne kopnięcie muła. Broń zatem, niezależnie czy będzie to „narzędzie" czy „naturalne uzbrojenie" (kły, pazury, rogi) podzielimy na:

Typ broni	Przykład	Obrażenia/pkt.
Lekka	nóż, pałka, bat, kastet	1
Średnia	kord, buzdygan, pałka okuta, nadziak, tarcza	1-3
Zwykła	miecz, topór, maczuga, włócznia	1-6
Ciężka	miecz dwuręczny, halabarda, gizarma, ciężki berdysz	1-10

Każdy bohater musi, rzecz jasna, wiedzieć jaką bronią dysponuje i co może nią uczynić przeciwnikowi. Przeciwnik zaś, czyli „potwór", zawsze będzie miał w scenariuszu przypisany odpowiedni rodzaj broni, którą zwykle nosi i którą się posługuje. Na przykład:

Ork (szabla) - ork posiada broń „zwykłą", odpowiednik miecza, a zatem może nią zadać przeciwnikowi ranę, oznaczającą stratę 1-6 punktów Kondycji, w zależności od wyniku rzutu kostką sześciościenną;

Ork (szabla 1-3) - szabla orka, zapewne używana niezgodnie z instrukcją obsługi, jest tępa i poszczerbiona - może zadać ranę od 1 do 3 punktów;

Żbik (1-6) - kły i szpony żbika są równie niebezpieczne jak miecz, broń „zwykła";

Strażnik miejski (halabarda) - halabarda jest „ciężką", niebezpieczną bronią drzewcową, uderzenie nią powoduje utratę od 1 do 10 pkt. Kondycji. Brak kostki dziesięciościennej zmusi Mistrza do używania wyciąganych z pojemnika „losów" z numerami od 1 do 0;

Tygrys szablozęby (1-10) - groźne zwierzę, razi jak bronią „ciężką";

Smok (1k10+1k6) - straszliwe kły i szpony, groźny ogon smoka nie mają odpowiednika w „klasach" broni, zadają specjalne obrażenia, mogące mieć fatalne skutki.

Niekiedy wyszczególniona przy opisie potwora broń musi być przez Mistrza poddana „analizie na prawdopodobieństwo" i odpowiednio zinterpretowana, na przykład:

Babka-zielarka (żadnej) - oczywiste, babki nie chadzają z orężem;

Kowal (żadnej) - niby też oczywiste, kowal nie jest wojownikiem. Ale gdy bohaterowie, odmawiając zapłaty za podkucie konia, wygrażają mu orężem, może złapać za kowalski młot, który z pewnością ma pod ręką. Taki młot to broń „zwykła" (1-6);

Kowal (żadnej) - spór bohaterów z kowalem ma miejsce nie w kuźni, ale w gospodzie. Miota kowal raczej ze sobą nie wziął, ale kto mu zabroni grzmotnąć nachala kuflem piwa, krzesłem lub sękatą kowalską pięścią? Mistrz winien taką „broń" zinterpretować jako „lekką" (1 punkt).

Rycerz (kopia 1-10, miecz dwuręczny 1-10, mizerykordia 1) - ale rycerza zaskakuje się na sianie z dziewką z oberży. Ponad wszelką wątpliwość nie będzie miał wtedy kopii i miecza, co najwyżej mizerykordię.

Mistrz winien pamiętać, że zarówno bohater, jak i „potwór", walczący bez broni z uzbrojonym przeciwnikiem musi być ukarany znacznymi punktami karnymi (zmniejszającymi Wartość Bojową), tym większymi im lepiej przeciwnik jest „uzbrojony".

Uzbrojenie bohaterów i korzystanie z broni musi podlegać kontroli Mistrza Gry. Gracze często obwieszają swego bohatera całym arsenałem. Pomijając już fakt, jak wysoce nierealistyczny może być sam ciężar tego całego żelastwa, taszczonego z uporem przez bohatera, to może on użyć jednorazowo tylko jednej broni. Broń „ciężka" jest bardzo nieporęczna w transporcie, a władać nią można tylko oburącz.

Jeżeli akcja rozgrywa się w podziemiach czy jaskiniach, Mistrz winien uznać korzystanie z broni ciężkiej za niemożliwe (np. co z niezbędną w podziemiach latarnią? w zębach!?).

Broń dalekosiężna

To szczególny oręż, za pomocą którego można razić z dystansu, samemu nie będąc zagrożonym. Do grupy tej należy zarówno broń, przeznaczona wyłącznie do walki na odległość (łuk), jak i mogąca być zarazem dalekosiężną i ręczną (oszczep) lub dalekosiężną w krańcowej sytuacji (toporek, nóż, miecz) czy też całkiem improwizowana (kamień).

Broń dalekosiężną podzielimy zatem na grupy, stosownie do dystansu, zasięgu rażenia i skuteczności, czyli zdolności do redukowania Kondycji przeciwnika.

Broń	Skuteczny dystans	Obrażenia
Kusza (bełt)	60 m	1–6
Łuk długi (strzała)	80 m	1–6
Łuk krótki (strzała)	50 m	1–6
Oszczep (itp.)	25 m	1–6
Nóż	5 m	1
Inna broń	4 m	1–3
Pociski improwizowane	4 m	1

Używanie broni prawdziwie „dalekosiężnej" i niebezpiecznej, musi być poddawane przez Mistrza Gry „kontroli na realizm":

- łuki i kusze wymagają użycia obu rąk;
- strzały i bełty nosi się w kołczanie, w ilości około 20 szt. Strzały i bełty, a także same strzały o różnym przeznaczeniu - do łuków krótkich i długich, nie są zamienne!
- łuki i kusze mają swoją „dalekostrzelność". Wobec nagłego i bezpośredniego ataku z bliska są bezużyteczne;
- w podziemiach, gdzie latarnie rozjaśniają ciemność w promieniu około 10 m, łuki i kusze są mało przydatne. W innych warunkach Mistrz musi dokładnie orientować się w odległościach, dzielących strzelca od celu.

Zbroja

Zakłada się, że poszukiwacze przygód i skarbów nie wyruszają na wyprawy zakuci w stal. Noszą mocne, ochronne, ale raczej

„cywilne" odzienie (skórzane kaftany, przeszywanice itp.). Mogą wszakże zdobyć, kupić lub znaleźć różne środki „ochrony osobistej". Nosząc je, są mniej podatni na wrogi oręż. Tę odporność uwzględnia się przy rozstrzyganiu walk, odejmując od Kondycji „chronionego" bohatera mniejszą liczbę punktów, niż wynikałoby to z rzutu kostką. Na przykład:

Rodzaj zbroi	Obrażenia (mniej o)
Tarcza, hełm, kirys, krótka kolczuga	1 (za każdy rodzaj)
Zbroja kolcza	2
Zbroja płytowa	3

Przykład:

Bohater w hełmie i kolczudze, z tarczą w lewej ręce, przegrywa starcie z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz 1-6. Rzut kostką wskazuje na ranę, odejmującą 5 punktów Kondycji. Wynik zmniejsza się o 1 (tarcza) + 1 (hełm) + 1 (kolczuga), a zatem bohater traci tylko 2 punkty.

Przykład drugi:

Bohater w zbroi płytowej, dodatkowo używający tarczy, przegrywa starcie z gryfem (1-10). Rzut kostką określa obrażenia na 4 punkty, więc bohater wychodzi bez szwanku.

Jak wynika z powyższego, „zakutego w stal" bohatera będzie bardzo trudno zranić, mógłby się on czuć całkowicie bezpieczny i niezwyciężony. Mistrz nie powinien dopuszczać w grze do takiej sytuacji, wprowadzając elementy „realizmu":

- im lepsza zbroja, tym trudniejsza do zdobycia i bardzo droga;
- zdobyta zbroja musi pasować na bohatera - zarówno zbyt mała, jak i zbyt duża byłaby bezużyteczna. Mistrz musi skutecznie pohamować zapędy graczy, pragnących ustroić się hełmem olbrzyma czy też wdziać na się kolczugę maleńkiego niziołka;
- „opancerzenie" musi pociągać za sobą znaczne, karne modyfikatory do testów. W zbroi kiepsko się biega, skacze i balansuje na linie, nie sposób się w niej cicho podkradać, nie mówiąc o pływaniu.

Zbroję lub „naturalne opancerzenie" mogą posiadać także „potwory", będzie to uwzględniane przy ich „charakterystyce". Niekiedy przedmioty magiczne (lub zaklęcia) funkcjonują analogicznie do zbroi - chronią przed utratą Kondycji, a nie mają negatywnych cech, takich jak np. waga. Są też zbroje (hełmy, tarcze) zaczarowane, chroniące lepiej niż zwykle. Będzie to uwzględniane w scenariuszach; określenie np. „tarcza +3", oznacza, że jest to tarcza czarodziejska, chroni przed utratą nie 1, ale 4 punktów.

„Potwór" czyli przeciwnik.

„Potworem" nazywana jest każda postać, każde stworzenie, jakie scenariusz może w czasie gry postawić na drodze bohaterów. Każda taka postać może być adwersarzem w walce, a walka wywiązuje się zgodnie z przypisaną scenariuszem rolą potwora bądź też wskutek działań samych bohaterów. „Potworem" będzie więc smok, bazyliszek, upiór, ork czy goblin, ale i wilk, tygrys, rekin oraz pies łańcuchowy.

Będzie nim człowiek - opryszek, pirat, raubritter, ale i królewna, burmistrz, strażnik miejski, drwal napotkany w lesie.

Każdy „potwór" będzie miał swą charakterystykę podstawową, zapisaną w scenariuszu oraz miejsce *i* rolę, jaką scenariusz mu przypisuje. Będzie to, siłą rzeczy, krótki, syntetyczny opis, który musi być przez Mistrza przeanalizowany i zinterpretowany.

Oto odpowiedni fragment scenariusza:

„Na rozstaju dróg, ukryty w krzakach, czyha ***Rozbójnik K10*** *W6 A1 (maczuga 1-6) (10 szt. złota), który zwykł był rabować przechodniów".*

Co Mistrz wie z tego opisu? Zabicie rozbójnika wymagać będzie zadania mu „ran" na sumę co najmniej 10 punktów. Podstawą do ustalenia jego Wartości Bojowej w starciu będzie 2k6+6. Rozbójnik może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem na raz (A1); jeśli przeciwników będzie kilku, to wszyscy poza jednym walczyć będą bez ryzyka zranienia. W boju rozbójnik wymierza ciosy maczugą, mogącą pozbawić wroga od 1 do 6 punktów

Kondycji. Wreszcie ma on przy sobie 10 złotych monet, które mogą być łupem jego pogromcy.

Tyle syntetycznych danych podstawowych. Czego jeszcze Mistrz może dowiedzieć się z tego opisu?

1. Rozbójnik „czyha w krzakach". Jest więc ukryty, wypatrzenie go będzie wymagać testu Zręczności.
2. Rozbójnik nie „czyha" bez powodu - wyskakuje z krzaków znienacka i woła „Pieniądze albo życie!", lub, co bardziej prawdopodobne, grzmoci maczugą bez ostrzeżenia. Jeśli więc bohater nie zda ponownego testu Zręczności, nie uniknie zdradzieckiego ciosu i do właściwej walki przystąpi już z Kondycją ograniczoną o 1-6 pkt.
3. Rozbójnik „czyha na przechodniów". Jeden samotny bohater może być uznany za przechodnia. Czy będzie „przechodniem" cała drużyna, uzbrojona po zęby, maszerująca dziarsko i dumnie? Wielce głupi musiałby być rozbójnik, gdyby na taki widok nie ukrył się jeszcze głębiej w krzakach, a wypatrzony przez nich nie zwiałby gdzie pieprz rośnie lub nie twierdził, że jest gajowym. Jeśli zaś „przez pomyłkę" wyskoczy z krzaków i zaraz w pierwszym starciu zdrowo oberwie, to z pewnością nie będzie się bił „do ostatniego tchu", bo albo da nogę, albo padnie na kolana, prosząc pardonu.

Jak widzimy, pozornie prościutki i lakoniczny opis potwora zawiera mnóstwo cennych informacji, na podstawie których Mistrz może pokierować jego zachowaniem w grze.

Opis potwora zawsze będzie krótki i nigdy nie ustrzeże Mistrza przed wysilaniem wyobraźni. Nie wolno dopuścić, by „potwory" „uogólniły się", stały się tylko kombinacją cyfr i liczb, a walka z nimi - dodawaniem i odejmowaniem. Każdy „potwór" jest jakąś indywidualnością, ma jakieś doświadczenie czy choćby instynkt. Wszelkie jego działania (generalizując) sprowadzać się będą jedynie do dwóch celów:

A. Zabić przeciwnika.

B. Samemu nie dać się zabić.

Wychodząc z tego założenia, potwory ze scenariuszy możemy podzielić na:

1. Potwory, dla których cel A jest celem jedynym. Do tej grupy należeć będą wszelkie „potwory bezmyślne" (rośliny, owady, skorupiaki, mięczaki, a także stworzenia „wyższe", ale na przykład bardzo głodne, samice broniące małych, smoki broniące skarbów, stworzenia „rozumne", pozostające pod „władzą" innych i uzależnione magicznie). Zachowanie takich potworów jest jednoznaczne - atak i walka na śmierć i życie. Nie uciekają one nigdy i nigdy nie dają pardonu.
2. Potwory, dla których oba cele (A i B) są jednakowo ważne. Należeć tu będą wszelkie agresywne, drapieżne zwierzęta „wyższe", a także „źli" ludzie i humanoidy. Generalizując, są to stworzenia o dostatecznej motywacji i środkach do realizacji celu A, lecz dostatecznie mądre, by myśleć o celu B. „Potwory" te atakują, gdy nie ma ryzyka. Gdy ryzyko jest - myślą jak je zmniejszyć, gdy to się nie udaje - rezygnują z ataku. W czasie walki, jeśli cel A okazuje się nie do osiągnięcia, kierują się celem B - zmykają. Rozbójnik z naszego przykładu jest typowym przedstawicielem tej grupy, chociaż oczywiście w jego przypadku cel A był raczej celem A1 (chodziło mu głównie o sakiewkę ofiary).
3. Potwory, dla których cel B jest celem dominującym. Będą to stworzenia groźne, ale nie agresywne, a także ludzie i humanoidy, pozbawione motywacji do osiągania celu A. „Potwór" taki nie atakuje pierwszy. Zaatakuje jednak, jeżeli zachowanie bohaterów zasugeruje motywację, wskazującą na cel A (zaczepka, rozwścieczenie, brak posłuchu, ignorowanie ostrzeżenia itp.). Potwór taki walczy i atakuje, gdy cel A staje się oczywistym i jedynym sposobem realizacji celu B („zabić, by nie dać się zabić").
4. Potwory, dla których cel B jest celem jedynym, ponieważ dla celu A nie mają ani motywacji, ani środków. Są to stworzenia bezbronne, mogące jedynie uciekać lub prosić o łaskę. Czasami - przyparte do muru - walczą na miarę swych skromnych sił.

Na podstawie powyższego podziału Mistrz łatwo dokona klasyfikacji każdego potwora i odpowiednio pokieruje jego reakcjami.

Technika przeprowadzania walki i jej rozstrzyganie

Reakcje - zarówno potwora, jak i bohaterów - są przeanalizowane i znane, agresywność jednej lub obu stron nie ulega kwestii. Dobyto oręża, walka jest więc nieunikniona. Kolejność działania Mistrza Gry jest tu następująca:

1. Mistrz sprawdza, czy któraś ze stron deklaruje użycie broni dalekosiężnej, czy razi na odległość. Poddaje kontroli, czy jest to możliwe. Jeśli tak, przystępuje do określenia skutków użycia takiej broni. Ma tu dwie możliwości:
   - Przeprowadzenie testu Zręczności bohaterów i to niezależnie, czy miotają oni pociski, czy też są ich celem. Zdający test, jeśli miotali - trafili, jeśli byli celem - zdołali się uchylić, uniknąć pocisku. W obu okolicznościach stosuje się modyfikatory ułatwiające lub utrudniające. Cel może być *mały* lub ruchliwy, ukryty lub chroniony, a i warunki (ciemność, gęsty las) mogą nie sprzyjać walce na dystans.
   - W sytuacjach, gdy drużyna jest obiektem ataku ze strony dużych grup strzelców, gdy pada na bohaterów cały grad pocisków, rezygnuje się z testowania, a określa trafienie losowo. I tak np. każdy, kto k6 wyrzuci 1 lub 2 - został ugodzony. Rolę modyfikatorów bierze na siebie zwiększanie (1, 2, 3 na k6) lub zmniejszanie (1 na k6) prawdopodobieństwa. Skutki tego ostrzału - odpowiednią utratę punktów Kondycji - nanosi się natychmiast, po czym sprawdza się, czy jest możliwość ponownego użycia broni z dystansu. Czynności te powtarza się, aż dojdzie do walki „pierś w pierś". W skrajnych położeniach, cała walka może rozstrzygnąć się „na odległość".
2. Walka bezpośrednia. Kierując się logiką wydarzeń, losowaniem lub własną wolą, Mistrz ustala kto z kim walczy (oczywiście jeśli przeciwników jest wielu). Stosownie do cechy Atak potwora lub potworów, Mistrz ustala, kto walczy niezagrożony.

3. Mistrz sprawdza, czy potworowi należą się punkty karne czy dodatnie do Wartości Bojowej. Poleca graczom, by sprawdzili „plusy" swoich bohaterów oraz kontroluje prawidłowość ich poczynań.
4. Mistrz ustala Wartość Bojową (WB) swojego potwora, dodając do poziomu jego cechy Walka wynik rzutu 2k6. W tym czasie gracze dokonują identycznej operacji w stosunku do swoich bohaterów. Wynik koryguje się o punkty karne lub dodatnie.
5. Na podstawie porównania WB potwora (potworów) i bohaterów określa się wynik pierwszego starcia: kto ugodził przeciwnika, kto sam został ugodzony. Strona, której WB (po uprzednim uwzględnieniu wszelkich modyfikatorów) okaże się wyższa, wygrywa starcie - skuteczny cios zadaje przeciwnikowi rany. W przypadku, gdy WB obu walczących ze sobą stron będzie równa, starcie to uważa się za nierozstrzygnięte - ciosy sparowały się wzajemnie - należy przejść do następnego starcia. Oblicza się rodzaj obrażeń i odpowiednio zmniejsza Kondycję zranionych. Mistrz nie informuje graczy o liczbie punktów, utraconych przez potwora ogranicza się jedynie do zasygnalizowania tego faktu.
6. Mistrz przyjmuje deklaracje graczy, dotyczące ich dalszego zachowania. Czy deklarują ucieczkę? Zmianę ustawienia szyku bojowego? Specjalną taktykę? Czy prawdopodobne są jakieś podobne reakcje potwora? Kontroli podlega także prawo do punktów dodatnich lub karnych do WB.
7. Drugie starcie - powtórzenie faz 4, 5, 6. Potem analogicznie dalsze starcia aż do zakończenia walki, to znaczy do chwili, gdy któraś ze stron nie może lub nie chce walczyć dalej. Jak widać, bój, który w „rzeczywistości" trwałby sekundy, kosztować będzie Mistrza i graczy kilka minut kalkulowania i analiz. Dlatego ważne jest, aby walce towarzyszyła właściwa atmosfera - a taką atmosferę może zapewnić tylko barwny, pasjonujący „komentarz" Mistrza, towarzyszący kolejnym fazom starcia. Nie wolno dopuścić, aby gracze ziewali, sumując „słupki".

Modyfikatory stosowane w walce, urealnianie przebiegu walk

Kierując się scenariuszem, ale też logiką i zdrowym rozsądkiem, Mistrz za pomocą karnych lub dodatnich punktów do WB „urealnia" sytuację walczących stron.

Karne punkty do wylosowanej WB należą się bohaterowi, który:

- walczy w warunkach dla siebie niedogodnych, a będących żywiołem potwora (w morzu z ośmiornicą, w bagnie z kajmanem, z drapieżnym ptakiem, atakującym z powietrza itp.);
- walczy bronią znacznie gorszą od broni potwora lub jest bezbronny;
- walczy, będąc ograniczony w mobilności, zręczności i szybkości (np. obładowany skarbami, unieruchomiony, schwytany w pajęczynę lub na arkan itp.);
- walczy „na ostatnich nogach", ze znacznie ograniczoną Kondycją, podczas gdy potwór jest w pełni sił;
- walczy z potworem atakującym z zasadzki (w 1 starciu);
- walczy z „potworem specjalnym", to jest mającym zdolność do ograniczania WB (napędzającym strachu swoim strasznym wyglądem, przerażającym rykiem, obrzydliwym smrodem lub za pomocą magii).

Dodatnie punkty, zwiększające WB należą się bohaterowi, który

- dysponuje bronią specjalną lub magiczną, przedmiotami (środkami) magicznymi, zwiększającymi WB.

Modyfikatory ulegają:

- kumulacji (bohater bez broni, walczący z ośmiornicą w morzu, z Kondycją bardzo ograniczoną będzie obciążony znacznymi punktami karnymi do WB „za wszystko");
- bieżącej weryfikacji (obładowany workiem złota bohater odrzuca bagaż, odzyskując mobilność i swobodę ruchów nie ma podstawy do punktów karnych);
- odwracaniu (ośmiornica wywleczona z wody na plażę, nie tylko nie ma przewagi, ale sama jest w niedogodnym położeniu);

- wzajemnemu znoszeniu się („potwór specjalny" emituje gazy, ograniczające zdolność walki (WB) przeciwników o 1 punkt, a bohater walczy czarodziejskim mieczem +1).

Potwór i jego cecha Atak

Jak już wiemy z części ogólnej, Atak jest cechą przynależną wyłącznie potworom. Cecha ta określa, z iloma przeciwnikami potwór może walczyć jednocześnie. Ma to znaczenie w przypadku walk zbiorowych - gdy kilku bohaterów walczy z jednym potworem. Jeśli Atak takiego potwora równy jest ilości walczących bohaterów (lub ilość tę przewyższa), wszyscy walczący narażeni są na skutki przegranego starcia, tj. na „rany i kontuzje".

Ponieważ różne systemy RPG w różny sposób ustalają i definiują tego typu „zdolności potworów", zwraca się uwagę Mistrzów (i graczy) na to, czym w naszym systemie cecha Atak jest, a czym nie jest:

Po pierwsze: Użyte w definicji cechy Atak określenie „walka zbiorowa" oznacza wyłącznie sytuację, gdy bohaterów jest „wielu". Gdy potwór o Ataku 2 walczy z jednym bohaterem, „dwójka" nie daje mu żadnych korzyści. Pod żadnym pozorem potwór taki nie może w jednym „starciu" dwukrotnie „zranić" bohatera. Podobnie dzieje się, gdy samotnego bohatera zaatakują np. trzy potwory, wszystkie mające Atak 3. Ich „trójki" nie mają wówczas znaczenia - stwory walczą tak, jakby miały Atak 1. Jeśli jednak bohaterowi przybędzie na odsiecz dalszych ośmiu, Ataki potworów nabiorą znaczenia pozwolą im walczyć równocześnie ze wszystkimi dziewięcioma bohaterami.

Po drugie: Niezależnie od wielkości Ataku potwora jego WB (Wartość Bojowa, tj. suma cechy Walka i rzutu 2k6) ustalana jest tylko jeden raz w czasie jednego starcia. Jeśli potwór miał Atak 2 i walczył z dwójką bohaterów, jego jeden raz wylosowana WB porównywana jest z tym, co wylosowali w danym starciu obaj bohaterowie. Potwór może więc w jednym starciu: zranić obu, zranić jednego, a oberwać od drugiego, oberwać od obu itp.

Po trzecie: Atak nie ma nic wspólnego z „orężem" potwora, z jego zdolnością do zadawania obrażeń. WD&D, dla przykładu,

smok ma w starciu (rundzie) „trzy ataki", przy czym wyraźnie określa się, że są to „dwa ciosy pazurami" (oba kosztują po 1k4 „punkty") i „jedno ugryzienie" (2-16 punktów). W naszym systemie jest to „uśrednione" - smok mógłby mieć, dla przykładu, taki zapis: Atak 3, 2k6+1. Smok może jednocześnie walczyć z trzema przeciwnikami, a każda zadana przez niego „rana to 3-13 punktów utraty Kondycji. To zaś, czy smok „ugryzł", „drapnął", „kopnął", „ubódł" czy „smagnął ogonem", zależeć będzie od inwencji i fantazji Mistrza (opartej np. na ilości wylosowanych punktów, oznaczających „poważną ranę" lub „małe draśnięcie"). Ważnym jest natomiast, że każdy z walczącej ze smokiem trójki w przypadku przegranego starcia rzuca 2k6+1. Każdy. Pod żadnym pozorem nie wolno „dzielić" obrażeń ani „łączyć" ich - np. kierować tylko na jednego z walczących.

Po czwarte: Atak nie zawsze określa „budowę" potwora i jego „sposób walki". Atak 2 niekoniecznie oznacza „dwie łapy", Atak 3 to nie zawsze „dwie łapy plus paszcza", a Atak 8 - osiem macek. Wysoka cecha Atak może być wynikiem wielkiej siły potwora, jego zręczności, umiejętności koncentracji, odporności, specjalnych zdolności itp. Podobnie, Atak 1 nie znaczy wcale, że potwór ma drugą „łapę" w gipsie, ale oddaje wyłącznie fakt, że stwór w boju może „skoncentrować się wyłącznie na jednym z wielu atakujących go wrogów.

Większa cecha Atak zastrzeżona jest w zasadzie dla „bardzo potwornych" potworów - ludzie i zwykłe humanoidy mają prawie zawsze Atak 1. Niekiedy - bardzo rzadko - scenariusz lub MG wprowadzi do gry człowieka lub humanoida o Ataku 2 - będzie to „szermierz nad szermierze", mistrz fechtunku, umiejący posługiwać się np. mieczem i sztyletem jednocześnie. Lub, jak słynny samuraj Musashi - dwoma mieczami. Coś takiego - jak już powiedziano w punkcie **Dwie ręce** - nigdy nie przysługuje graczom-bohaterom. Może natomiast przysługiwać niektórym Bohaterom Niezależnym. Możliwe jest przecież, że do drużyny dołączy właśnie taki „Musashi" albo nawet ogre czy wielkolud o Ataku 3.

Jeszcze jedna związana z Atakiem sprawa. W przypadku, gdy Atak potwora nie jest równy ilości walczących z nim bohaterów, zawsze w danym starciu ktoś jest atakowany, a ktoś nie. Jedni są narażeni na „rany", inni są bezpieczni. Jak wybierać? Są Mistrzowie superlogiczni, wczuwający się w mentalność potwora - będą „atakowali" najsłabiej uzbrojonych, posiadających najniższą Kondycję, czarodziejów, dowódców itp. W końcu potwór nie jest głupi, wie, kogo lać, by skutek był najlepszy. Są też - a wstyd! - i tacy MG, którzy „odgrywają się" na graczach - jak ten przysłowiowy, który rzucił wszystkie szczurołaki na Kaśkę, gdy Kaśka odmówiła mu randki. Obie metody odradzam. MG powinien zawsze ustalać to drogą losową.

Niektóre specjalne rodzaje walk

1. Zasadzka. Z natury zasadzki wynika, że niebezpieczeństwo jest przemyślnie ukryte lub zamaskowane - jego wcześniejsze wykrycie wymagać będzie od bohaterów testu Zręczności, zwykle obciążonego odpowiednim modyfikatorem. Zasadzka może być prosta, improwizowana (pałką w łeb zza węgła) lub przemyślna, przygotowana zawczasu (pajęcza sieć, wilczy dół itp.).

Atak z zasadzki symuluje się w grze na dwa sposoby, można też używać obu równocześnie:

- uderzający niespodziewanie potwór ogranicza Kondycję jeszcze zanim dojdzie do właściwej walki;
- podczas 1 starcia po ataku z zasadzki, bohaterowie są zaskoczeni, zdezorientowani i przestraszeni - oznacza to karne punkty do WB.

Niektóre rodzaje zasadzek, zwłaszcza typu „pułapka", przygotowanych zawczasu mogą całkowicie pozbawić bohatera możliwości walki, unieruchomić go (sieć pajęcza). Nic nie stoi na przeszkodzie, aby bohaterowie sami urządzali zasadzki i korzystali z przywilejów, jakie się wówczas należą.

2. Ucieczka z pola walki. Zamiast przystąpić do boju, bohaterowie mogą zadeklarować ucieczkę. Mistrz Gry ocenia, czy w danej sytuacji ucieczka jest możliwa. Niemożliwy, na

przykład, będzie odwrót w przypadku osaczenia w ślepym lochu czy wąwozie, a także podczas okrążenia. Ucieczkę uniemożliwia również specyfika ataku niektórych potworów, polegająca na pochwyceniu ofiary i jej unieruchomieniu („żywe" pnącza, modliszki, kraby, węże dusiciele itp., ale także wspomniane już lassa, arkany, sieci i sieci pajęcze, a także paraliż naturalny i magiczny).

W czasie trwania walki, po kolejnym starciu, bohaterowie mogą mieć dosyć i oznajmić, że „odrywają się od nieprzyjaciela". Mistrz musi to uznać za wykonalne. O powodzeniu „operacji" decyduje wówczas test Zręczności ze stosownymi modyfikatorami. Test nieudany oznacza, że walka trwa nadal, rozstrzyga się kolejne starcie, ale WB bohatera będzie wówczas obciążona punktami karnymi - ma to pozorować chwilową „dekoncentrację", odsłonięcie się, ułatwienie zadania przeciwnikowi. Potwór może ścigać podającego tyły bohatera - o skuteczności pościgu decydował będzie test Zręczności: zręczny, mocny w nogach bohater umknie. Niezręczny, który nie zdał testu, zostanie dogoniony i będzie musiał stoczyć walkę. Gdy potwory próbują uciekać, stosuje się analogiczne zasady - przeprowadzony test Zręczności przesądzi czy bohater zdołał zapobiec ucieczce potwora. Jeśli bohaterów jest kilku, a potwór jeden - testuje się „do średniej".

3. Rozbrojenie, ogłuszenie. Bohaterowie mogą dążyć do rozbrojenia, ogłuszenia lub innego typu obezwładnienia przeciwnika. Postąpią tak zapewne w celu np. „zdobycia języka", względnie gdy walczą z własnym towarzyszem, będącym pod wpływem czaru lub wysokoprocentowego napitku. We wszystkich tych przypadkach o powodzeniu decyduje test Zręczności, wykonywany przez „ofiarę", przeprowadzony po wygranym starciu - tzn. bohater, próbujący „rozbrajać" miał WB wyższą niż przeciwnik. Jeżeli test Zręczności okaże się nieudany, broń zostanie wytrącona, lecz takie „wygrane starcie" nie pozbawi przeciwnika punktów Kondycji; cios był obliczony wyłącznie na rozbrojenie. Jeżeli potwór próbuje rozbrajać bohatera, procedura jest analogiczna - zręczny bohater nie da sobie wytrącić broni.

4. Walka na pięści. Pewnym urozmaiceniem scenariuszy i gier bywają walki na gołe pięści, np. bijatyki w oberżach, pojedynki „sportowe" itp. Ograniczenie Kondycji do zera nie oznacza w takich walkach śmierci, lecz „*knock out*", a powrót Kondycji na poziom poprzedzający walkę odbywa się szybko. Ile punktów „utraty zdolności do dalszej walki" powoduje cios pięścią lub innym, niezbyt morderczym z natury narzędziem zależy od fantazji Mistrza - dobrą metodą jest odejmowanie tylu punktów, ile wynosi połowa Siły uderzającego, zaokrąglona w górę.

5. **Groźne w skutkach ciosy.** Niektóre uderzenia lub pchnięcia, zapowiadane przez graczy w walce lub wynikające z sytuacji (zadane od tyłu, z dogodnej pozycji itp.) Mistrz może i powinien interpretować jako groźniejsze w skutkach. Może to robić w dwojaki sposób:

- albo dodawać 1 lub 2 punkty do wylosowanego wyniku;
- albo zdawać się na los, zakładając na przykład, że cios mieczem to nie 1k6, ale 1k6+1, 1k6+2 itd. Niektóre, szczególne ciosy - jeżeli nie przeczy to założeniom konwencji Mistrz może zinterpretować jako śmiertelne, kończące walkę.

Potwory specjalne i walka z nimi

Potwory specjalne mają w scenariuszach zapobiec znudzeniu się graczy zwykłą rąbaniną. Ujmując rzecz skrótowo, potwora specjalnego charakteryzuje zamiast (oprócz) „cyfrowego" określenia cech, kategoria „specjalne" (spec.). I tak, potwory mogą mieć specjalną:

A. Kondycję

Brak podanej liczby punktów Kondycji oznacza ni mniej, ni więcej tylko fakt, że potwora w ogóle nie można zabić. Najbardziej typowymi reprezentantami lej grupy są niematerialne duchy i widma, maleńkie skrzaty czy duszki, owady itp. Jedynym (poza ucieczką) sposobem walki z nimi jest ich przepędzenie - czarami lub innym, podanym w scenariuszu, sposobem.

B. Kondycję częściową (np. Kondycja 12 (spec.))

Potwora można zabić, odbierając mu jego 12 punktów, ale nie jest to proste. „Specjalność" może polegać na trudno przebijalnym

pancerzu, wrażliwości jedynie na broń srebrną lub magiczną, na szybkim regenerowaniu utraconych punktów itp.

C Walkę

Brak liczbowego określenia tej pozycji oznacza oczywiście, że z potworem nie można walczyć przy użyciu normalnej procedury - trzeba użyć magii, ognia, wody święconej itp. Może w ogóle nie być sposobu na walkę z takim przeciwnikiem - poza ucieczką.

D. Atak

Nie jest określone, z iloma bohaterami potwór może na raz walczyć, co oznacza, że może on razić wszystkich (będących w zasięgu, wybranych losowo, nie zdających testu itp.).

E. Broń

Takie potwory nie powodują utraty punktów - natomiast paraliżują, obracają w kamień, opanowują psychikę, niekiedy momentalnie zabijają - dotykiem (muszą wygrać starcie) lub samym tylko spojrzeniem (bazyliszki). Czasem wystarczy usłyszeć ich śpiew (syreny).

F. Broń, częściowo (np. 1-6 + spec.)

Oprócz „normalnych" 1-6 punktów Kondycji, które bohater straci w przegranym starciu, potwór ma jeszcze inne niespodzianki - parzy, mrozi, razi wyładowaniem elektrycznym, jest jadowity, używa broni zatrutej lub magicznej.

G. Inne właściwości

Zaliczymy tu potwory o zdolnościach do ograniczania WB przeciwników, a więc budzące panikę straszliwym wyglądem, śmierdzące itp. Potwory, które w krótkim czasie po zabiciu zmartwychwstają i szukają zemsty, zmieniające w czasie walki cechy i uzbrojenie (wilkołaki) i wiele, wiele innych... Zależnie od fantazji autora scenariusza oraz Mistrza Gry.

Zapewne myślicie, że nie sposób wyobrazić sobie potwora, mającego wszystkie cechy specjalne? A jeżeli taki istnieje, musi to być demon z piekła rodem? Mylicie się. Takiego potwora możecie spotkać w pierwszym lepszym lesie. Oto przykład:

„Drużyna bohaterów, wędrując lasem, potrąca spróchniały pień. Słychać gniewne brzęczenie i z dziupli wylatuje Rój szerszeni (spec.)".

Bohaterów ratuje jedynie błyskawiczna ucieczka, przy czym ucieczkę bezkarną gwarantuje tylko Zręczność = 12. Wszyscy o mniejszej Zręczności rzucają tyle razy k6, o ile ich Zręczność jest niższa od 12. Wynik, podzielony przez 2 i zaokrąglony w górę, daje utratę punktów Kondycji. Nie mogący (nie chcący) uciekać zostają pożądleni na śmierć. Szerszenie nie dadzą czasu na żadne próby obrony (ogień, dym) ani na rzucenie zaklęcia. No, proszę. Zwyczajne szerszenie, a kto wie, czy bohaterowie nie woleliby sporego smoka lub bandy orków.

Walka „z hordą"

Jest to jeden ze szczególnych rodzajów walki - z całą, wielką bandą, zwaną też hordą przeciwników. Będą to raczej słabe, pojedyncze, mało groźne potwory o niezbyt wysokiej Kondycji i Walce, jednolicie uzbrojone w lekką lub średnią broń. Jest logiczne, że takie potwory będą łączyć się w bandy i stada. Normalny sposób rozstrzygania takich walk, jeżeli np. horda liczy około 50 osobników, byłby długi i nudny. Trzeba zatem „zunifikować" hordę (jej część przypadającą na jednego bohatera) w sposób następujący: mnożymy liczbę osobników w hordzie przez „osobniczą" cechę Walka. Otrzymany wynik dzielimy przez dwa i zaokrąglamy w górę. Otrzymujemy w ten sposób cechę Walka całej hordy, tak jak gdyby była ona jednym potworem. Z takim „ujednoliconym potworem" musi stoczyć walkę opadnięty przez zgraję bohater.

Przykład:

Bohatera atakuje stado szczurów, jest ich 20, cecha Walka pojedynczego szczura wynosi W 1. Bohater walczy ze „zbiorowym potworem", którego Walka wynosi 10.

Przykład drugi:

Czterech bohaterów broni się przed hordą koboldów, których jest 25; cecha Walka pojedynczego kobolda wynosi 3, cecha Walka hordy wynosić będzie 25 x 3 = 75 :2 = 38. Bohaterów jest czterech, 38 rozkłada się na cztery: 10+10+10+8, albo: 10 + 10 + 9 + 9. I tyle wynosi cecha Walka „zbiorowych potworów", jakimi są części hordy, walczące z poszczególnymi bohaterami.

Starcia przeprowadzane są zwykłym sposobem, inaczej jednak liczy się obrażenia. Bohater, przegrywający starcie, odnosi rany o wielkości 1-6 punktów, niezależnie jakiego typu bronią dysponują członkowie hordy. Jeśli zaś bohater wygrywa starcie, to odpowiedni dla jego uzbrojenia rzut kostką określa ilu osobników w konkretnym starciu całkowicie wyeliminował z walki. W związku z tym, cecha Walka hordy ulega ciągłej zmianie - zmniejsza się odpowiednio do liczby trupów.

Przykład:

Walka bohatera ze szczurami z pierwszego przykładu. Bohater wygrywa pierwsze starcie mieczem, rzut kostką daje 6 oczek. Sześć szczurów zostaje wyeliminowanych. Teraz horda liczy 14 zwierząt, a więc następne starcie bohater stacza z „potworem zbiorowym" o Walce równej 7. Kolejne starcie wygrane, bohater zabija 4 szczury. „Potwór", który stawia mu czoła, ma już cechę Walka równą 5 itd.

Horda może być groźnym przeciwnikiem - bohaterowie muszą pamiętać o zasadzie „nec *Hercules contra plures*" i brać nogi za pas, gdy nadciąga jakaś zbyt wesoła, a co gorsza zbyt liczna gromadka. W razie osaczenia bohaterów przez hordę i braku możliwości ucieczki, Mistrz może ratować ich skórę przez podpowiedzenie sprytnej taktyki - obronę w wąskich przejściach i korytarzach, na mostach, schodach, za barykadami itp. Przy zajęciu dobrej pozycji obronnej przez drużynę, „pierwsza linia" hordy, a więc i cecha Walka ścierającego się z bohaterami zbiorowego przeciwnika, powinna być realistycznie ograniczona.

Przykład:

Koboldy, 25 sztuk, cecha Walka 3. „Zbiorowa" cecha Walka = 38. Bohaterów jest tylko dwóch, ale bronią się na wąskim mostku. Mistrz zakłada, że na mostek może wedrzeć się nie więcej niż 8 koboldów na raz (Walka = 12). Każdy z bohaterów walczy zatem ze „zbiorowym przeciwnikiem" o Walce = 6. Oczywiście na miejsce wyeliminowanych natychmiast wkroczą koboldy z „drugiej linii", stąd ich W nie spadnie poniżej 8, przynajmniej do czasu wyczerpania posiłków. Użycie hordy jako przeciwnika i sposób traktowania jej w walce będzie precyzyjnie określone w scenariuszu. Zdarza się

jednak wcale często, że Mistrz musi hordę stworzyć sam i samodzielnie poprowadzić do boju. Typowy przykład to żądny linczu tłum, jaki może się zgromadzić, gdy bohaterowie zechcą zbyt śmiało poczynać sobie we wsiach i miasteczkach.

Kończąc wywody, poświęcone rozgrywaniu walk w grach fabularnych, raz jeszcze rzucamy wyzwanie „małym programistom". Spróbujcie wydobyć z waszych komputerów coś więcej, niż można mieć, tarmosząc za joystick. A gdyby tak wprowadzić do elektronicznej pamięci wszystkie kombinacje cech Walka, broń, plusy i minusy modyfikujące, generowany losowo wynik 2k6 i rozstrzygać starcia, naciskając kilka klawiszy? Jako żywo, moglibyście tym zaimponować nawet najzdolniejszym czarnoksiężnikom z „krainy fantazji"...

Uwagi ogólne

Bestiariusz

W systemie nie ma bestiariusza. Po prostu - nic ma.

Mistrzowałem kiedyś w Du*ngeons* & D*ragons*. Nasłałem na drużynę czerwonego smoka. „*Uwaga!* - wrzasnął jeden z graczy na widok potwora. - *On zieje płomieniem na 90 stóp!*". „*Zaraz roztoczę ochronę przed ogniem!*" - zawołał gracz-kapłan. „Ten *smok może mieć 80 punktów życia albo lepiej!* - obliczył błyskawicznie gracz-elf. - *Ma pancerz klasy minus jeden, a rzuty obronne wojownika 10. poziomu!*". ,,Ale z*dobędziemy za niego... eee...* - czarodziej szybko zajrzał do podręcznika - *2300 punktów doświadczenia! Bić go! Pamiętajcie, że jest odporny na ogień! Walnijmy go najpierw mrozem, a potem gazem!*".

A jakież było zaskoczenie, gdy mój czerwony smok, nietypowy mutant, bluzgnął na nich iperytem, a poprawił chlorem... I nie zareagował ani na mróz, ani na gaz... Ileż było krzyków, ileż protestów, ileż wymachiwania bestiariuszem!

Dlatego nie ma bestiariusza. C*z*ym jest potwór, jaką ma Kondycję i *i*nne cechy, co może, co umie, co zamierza i w jaki

sposób to zrealizuje - wie scenariusz i Mistrz. I nikt poza nimi. Więc jeśli nagle z jaskini wyjdzie żółty smok w zielone ciapki, nie szukajcie, drodzy gracze, instrukcji, nie proście Mistrza o „katalog smoków". Nie ma takiego katalogu, nikt jeszcze nie skatalogował wszystkich Bestii Chaosu. Trzeba działać - mężnie i rozważnie, ostrożnie i czujnie. Trzeba ryzykować - albo rezygnować. Bo to jest gra. Patrz również Informacja.

Bohaterowie Niezależni

Stosuję się do nomenklatury lansowanej przez *Magię i Miecz* jako ekwiwalentu określenia „NPC" (*Non-Player Character*) przyjętego w grach anglosaskich. Sam proponowałem kiedyś nazwę „postać scenariuszowa", ale... No, niech będzie „Be-En", Bohater Niezależny. Choć taki „niezależny" to on wcale nie jest i być nie może.

Definicja jest następująca: BN jest to każda występująca w grze postać, która nie jest ani „bohaterem" (odgrywanym przez gracza) ani „potworem". Warto jednak zauważyć, że „potworem" jest napotkana na jarmarku baba, są też nimi strażnik przy bramie, handlarz starzyzną i błędny rycerz. BN odróżnia od potworów jedna, podstawowa cecha - BN przyłącza się (lub chce się przyłączyć) do bohaterskiej drużyny. Z różnych powodów - wspólnoty celów i idei, z chęci zarobku lub zamiłowania do przygód, z nudów, z braku innej możliwości. BN będzie z drużyną współdziałał. Będzie „bohaterem" - jednym z „bohaterów". Ale jego zachowaniem będzie kierował Mistrz Gry. Mistrz będzie go „grał". Bohater Niezależny będzie więc zależny - od Mistrza. I będzie zależny od potrzeb samej gry.

Większość scenariuszy przewiduje jednego lub kilku BN i stawia ich na drodze bohaterów, generuje sytuację, w której taka postać ma okazję wejść w skład drużyny. Scenariusz odróżnia BN od „potworów", przyznając im kompletną charakterystykę i cechy, identyczne z cechami bohaterów, prowadzonych przez graczy - jak pamiętamy, potwory mają tę charakterystykę mocno ograniczoną. BN musi mieć charakterystkę „pełną", bo będzie przedmiotem takiej samej mechaniki gry, jak bohaterowie.

Jeśli więc na BN awansuje potwór (a jest to najzupełniej możliwe), należy nadać mu cechy, których potworowi brakuje: Siłę, Zręczność i Inteligencję, eliminując jednocześnie cechę Atak, przysługującą wyłącznie potworom.

Niekiedy MG sam „stworzy" nowego, nieprzewidzianego scenariuszem BN i postawi go na drodze drużyny. Niekiedy sami bohaterowie zechcą kogoś wynająć lub nakłonić do wzięcia udziału w przedsięwzięciu, a MG im w tym dopomoże. Dlaczego? Bo BN ma za zadanie uatrakcyjnić i udramatycznić grę:

1. BN wniesie do drużyny to, czego w drużynie brakuje. Z reguły swoje specjalne zdolności. Będzie to np. tropiciel śladów, bystrooki elf-łucznik, złodziej, któremu nie oprze się żaden zamek czy wręcz czarodziej lub kapłan albo uzdrowiciel. Scenariusz (i MG) wiedzą, że bez takiej „osobistości" bohaterom będzie ciężko - BN przybywa na pomoc.
2. BN wnosi do drużyny dramatyzm - często kłopotliwy dramatyzm. Bo BN to „postać z krwi i kości" - ma swój charakter... albo charakterek. Rasista, nie cierpiący elfów i nienawidzący krasnoludów. I *vice versa*. „Uczeń czarnoksiężnika" o dużych skłonnościach do przeceniania własnych umiejętności magicznych... z poważnymi skutkami. Uwodzicielska pannica, antagonizująca wszystkich zalotami, nieustanne źródło kłopotów. Ideowiec, wiemy niepojętej, a pełnej problemów idei. Chciwiec. Sadysta. Zwykły głupek. Itp. Itd.
3. BN to zdrajca, Quisling, „piąta kolumna", nasłana przez adwersarzy bohaterów po to, by bohaterom zaszkodzić, by uniemożliwić przedsięwzięcie, zniweczyć ich szanse na osiągnięcie założonego celu. Lub ktoś noszący „maskę sprzymierzeńca" z innych powodów - z zemsty, urazy osobistej, zwykłej chciwości lub różnic „ideologicznych" - tak, jak Boromir w Drużynie Pierścienia. Z takiego BN - niczym z Boromira - maska spada w dramatycznym momencie...

Ważnym jest - i tu można mówić o „niezależności" BN, że jest to postać „z krwi i kości". BN nie pozwoli, by gracze traktowali go jak zaprogramowanego robota, nie zgodzi się, by bezustannie narażano go na niebezpieczeństwo, kazano „rozpoznawać"

niebezpieczne zakamarki, sprawdzać drzwi „na okoliczność" pułapek, a mosty - na wytrzymałość. Jeśli nie jest to wynajęty za umówioną zapłatę najemnik, ale ktoś, kto ma prawo uważać się za pełnoprawnego członka drużyny, BN będzie egzekwował swoje prawa do udziału w łupach. Gdy postrada punkty Kondycji, będzie domagał się swojej porcji eliksiru leczącego.

Cechy podstawowe bohaterów; ich ustalanie

Podczas losowania cech podstawowych - Kondycji, Siły, Zręczności, Inteligencji - może się zdarzyć, że superpechowy gracz wyrzuci kostką same „jedynki" lub „dwójki". Gracz będzie zmuszony zatem wcielić się w postać nieodpornego słabeusza, na domiar złego niezręcznego łamagi i nierozgarniętego matołka. Szanse takiego bohatera przy wszelkiego rodzaju testach są nikłe - czegokolwiek się podejmie, grozi mu fiasko. Odniesie kilka „ran" lub obrażeń - i już po nim. Nic dziwnego, że po takich wynikach losowania gracz podniesie larum i zacznie protestować, nie chcąc grać tak „marną" postacią.

Mistrz Gry może w takiej sytuacji nie przejmować się protestami i nakazać graczowi „odtwarzać" bohatera takiego, jakiego dał mu los. Postać ma *handicapy*, trudna rada, gracz musi w grze je uwzględniać i działać rozważnie. Podnosi to atrakcyjność zabawy - drużyna złożona z samych „Herkulesów" na dłuższą metę jest nudna.

Jeżeli jednak gracze są mało wprawni, a drużyna niezbyt liczna, względnie jeśli rozgrywany jest scenariusz o dużym stopniu trudności, Mistrz może zastosować alternatywny sposób losowania cech podstawowych. Polega on na losowaniu większą liczbą kostek:

1. Przy losowaniu Kondycji (klasyczny sposób: 2k6 + 12) rzuca się 3k6 i ignoruje wynik najgorszy. Losujący Kondycję gracz rzuca, dla przykładu, 1, 4 i 5 oczek. Ignoruje się 1, ustala Kondycję bohatera na 12 + 4 + 5 = 21.
2. Przy losowaniu innych cech (klasyczny sposób: 1k6 + 6) rzuca się 2k6 i ignoruje wynik gorszy. Dla przykładu, gracz

losuje Siłę, wyrzuca 2 i 4. Ignoruje się 2 i Siłę bohatera ustala się na 4 + 6 = 10.

Jeśli Mistrzowi zależy, aby drużyna składała się z bohaterów „mocnych", może zastosować jeszcze łaskawszy system - zwiększyć ilość kostek przy losowaniu, tak, by ignorować dwa najgorsze wyniki. Tym samym prawdopodobieństwo ustalenia cech bohaterów na bardzo niskich i niskich poziomach zostanie praktycznie wyeliminowane.

Cechy podstawowe bohaterów, ick znaczenie

Wylosowana Kondycja, Siła, Zręczność i Inteligencja (i określona na ich podstawie cecha Walka) dają pewien „obraz" postaci - nawet początkujący gracz z miejsca wie, że jego bohater jest „bardzo silny, ale mało inteligentny", czy „średnio silny", ale „bardzo zręczny". Mistrz może pójść dalej - przy niektórych, ciekawych rozkładach poziomów cech może jeszcze bardziej ukonkretnić postać i zaproponować graczowi jej wierne odtwarzanie. Bohater o wyższym niż średni poziomie cechy Walka może być Rogerem „Szarym Wilkiem", który spędził młodość w szeregach rozmaitych formacji wojskowych. Bardzo „silny", ale niezbyt „inteligentny" bohater może być Hurgarem Wyrwisosną, barbarzyńcą „z Dalekiej Północy". Niezwykle „zręczny" może otrzymać życiorys Charlotty zwanej „Łasicą", złodziejki, wychowanej w wędrownej trupie akrobatów. I tak dalej.

Czegoś takiego nie wolno narzucać graczom arbitralnie, muszą bohatera zaakceptować, nanieść własne poprawki i modyfikacje. Graczom początkującym nie powinno się też proponować postaci, mających „ograniczenia" (np. ,,Hurgar *Wyrwisosna bardzo kaleczy Wspólną* Mowę, *a czytać i pisać nie* umie w *ogóle*"). Początkujący gracze najchętniej grają „samych siebie" i trudno im odtwarzać kogoś, kto „nie potrafi" tego, co potrafią oni sami.

Niekiedy nawet początkujący gracz (a wprawny z reguły) chciałby grać swój „ulubiony" typ bohatera - i nie jest zadowolony, jeśli rzuty kostek podyktują coś przeciwnego. Mistrz, jeżeli uzna za stosowne, może wówczas zezwolić na nietypowy

sposób ustalania cech podstawowych, który pozwala graczowi na „zbudowanie" postaci bliskiej „ideału", jaki chciałby on w grze odtwarzać. Dla przykładu, Joasia pragnie zagrać zwinną elfkę-łuczniczkę, bo zupełnie nie interesuje jej mocarna Conan--baba. Tworzy więc (którymkolwiek z podanych w poprzednim punkcie sposobów) trzy wartości cech: 8, 9 i 11. Następnie rozdziela je tak, jak chce: przyznaje „swojej" bohaterce Zręczność 11, Inteligencję 9 i Siłę 8.

(Zobacz również **Klasy bohaterów** i **Rasy humanoidalne**).

Charakter bohatera

W grze nie dzieli się bohaterów na „charaktery dobre, neutralne i złe", „chaotyczne i praworządne", z jakimi mamy do czynienia w innych systemach. Gracze nie obierają sobie „charakterów" i nie grają zgodnie z nimi. Dlaczego? Bo gra ma być prosta. Bo gra ma być dobrą zabawą, w której gracze odtwarzają bohaterów o mentalności bliskiej ich własnej; sami „odnajdują się" w fantastycznych realiach, a wówczas - co nieraz znakomicie wzmaga zabawę - wyłazi z nich ich prawdziwy, do tej pory nieznany współuczestnikom gry charakter.

W fantastycznym świecie gry trwa jednak odwieczna walka Ładu z Chaosem, ona to leży u podstaw każdego scenariusza i każdej przygody. To właśnie przeciw Złu i Chaosowi, do walki z bezprawiem i niesprawiedliwością wyrusza bohaterska drużyna. Na swej drodze drużyna napotka rozmaite istoty i ludzi. Na pytanie, jaki kto ma „charakter", odpowie scenariusz. Scenariusz wskaże, kto jest „dobry i praworządny" i będzie drużynę wspierał, kto jest „neutralny" (nie zaczepiany nie będzie przeszkadzał), a kto będzie (jawnym lub skrytym) złym wrogiem, którego trzeba pokonać lub wyeliminować.

W innych systemach „charakter" postaci określa też „antagonizmy" i „wzajemne reakcje", zwłaszcza na styku „bohater - potwór" lub „bohater - Bohater Niezależny". W naszym systemie była o tym mowa przy **Klasyfikacji potworów** (Cele A i B, grupy 1, 2, 3 i 4). Z tejże klasyfikacji MG dowie się wiele o „relacjach", „antagonizmach" i przypuszczalnych „reakcjach",

a resztę podpowie mu zdrowy rozsądek, ewentualnie los - w postaci rzutu kostkami „na prawdopodobieństwo".

Banda dzikich goblinów (ewidentnie Złych i Niepraworządnych) może - po odpowiedniej argumentacji lub w specyficznych warunkach - zaniechać ataku, a nawet przyłączyć się na jakiś czas do drużyny. Względem atakujących piranii czy martwiaków, choć w ich charakterystykach brakuje „charakteru", nie ma się co zastanawiać - pierwsze są „neutralne", ale głodne i w amoku, drugie „złe i chaotyczne" z natury. Wiadomo, jak się zachowają.

Jeżeli chodzi o Bohaterów Niezależnych, większość z nich będzie miała charakter narzucony przez scenariusz lub wolę MG. Wyjąwszy omówionego w odnośnym punkcie „zdrajcę Boromira", charakter BN będzie ustawiony tak, by nie antagonizował z „celami i zadaniami" bohaterów. Ponieważ jednak bohaterowie nie mają „charakteru" i działają swobodnie - tak, jak zechcą gracze, wzajemne relacje i reakcje mogą być płynne, a decyzje MG będą na bieżąco weryfikowane. Paladyn lub błędny rycerz, towarzyszący bohaterom, opuści ich, gdy będą postępować „niehonorowo i niepraworządnie". Druid, w myśl scenariusza „przyjazny", może stać się „wrogi", gdy bohaterowie zaczną palić lasy lub mordować hamadriady. Kapłan Świątyni Dobra i Miłości nie zgodzi się użyć swej magicznej mocy, by leczyć lub „wskrzeszać" bohaterów, którzy postępowali jak bandziory i krwawi rezuni itp.

Czas

Czas w grze jest czynnikiem umownym. W przygodach krótkich, mało rozbudowanych, przeznaczonych do szybkiego rozegrania („na jedno posiedzenie") czas gry to czas realny, mierzony według zegarka. Jeśli bohatera użądli jadowita tarantula, a efekty działania jadu mają wystąpić po 30 minutach, Mistrz patrzy na zegarek i po upływie pół godziny informuje bohatera, że dzieje się z nim coś niedobrego.

Sposób prosty, ale zawodny. Zauważmy bowiem, że gdyby w tzw. międzyczasie drużynie przyszło stoczyć walkę z liczną bandą koboldów, to deklaracje czynności, rzuty kostek, kalkulacje

i porównywanie wyników zajęłyby dużo więcej czasu, niż sam bój w „rzeczywistości gry". Wymiana ciosów zajmuje sekundy, a rozstrzyganie wyników starć według reguł gry - długie minuty. W systemie - z założenia prostym i nieskomplikowanym - całkowicie wyeliminowano podział na „rundy" - kalkulację „czasu gry" zostawia się zdrowemu rozsądkowi Mistrza. W omawianym przykładzie to Mistrz, w zależności od przebiegu walki z koboldami, określi przypuszczalny, realny czas jej trwania i skalkuluje to z terminem wystąpienia efektów jadu tarantuli. Jeśli zaś po walce bohaterowie zadeklarują: *„Szybkim marszem wracamy do wejścia do podziemi"*, zadaniem Mistrza będzie skalkulować, ileż to minut (godzin?) potrwa taki szybki marsz i w którym miejscu trasy ukąszony przez pająka bohater poczuje skutki działania toksyny.

Scenariusze bardziej skomplikowane, mające charakter długotrwałych kampanii, mają „wbudowany" element podziału na doby. Zmuszają Mistrza i graczy do noclegów, biwaków, posiłków itp. w oznaczonych fragmentach gry. Ponieważ jednak nie ma gier, które nie wnoszą modyfikacji, Mistrz musi być czujny i kontrolować podział na „noce i dnie".

Mistrz ma, rzecz jasna, „władzę nad czasem". Może, jeśli nie zagraża to atrakcyjności i logice gry, komunikować graczom: *„Minęła noc. Budzicie się, wypoczęci..."* albo *„Po trzech dniach wędrówki widzicie w oddali wieże miasteczka..."*, a nawet: *„Po trzech latach, spędzonych w lochu obejmuje was amnestia..."*.

Doświadczenie

System nie zawiera znanego z innych rodzajów gier RPG elementu, polegającego na zbieraniu tzw. punktów doświadczenia i „rozwijaniu" postaci w oparciu o te punkty ani też awansowania dzięki tym punktom na „wyższe poziomy". Prostota i mały stopień skomplikowania systemu nie pozwala na to, by cechy podstawowe bohaterów (Kondycja, Siła, Zręczność, Inteligencja, Walka, Zdatność Magiczna) rosły ponad wielkości możliwe do ustalenia w klasyczny sposób. Zachwiałoby to równowagę w grze i pozbawiło system jego najistotniejszej cechy - prostoty, umożliwiającej każdemu graczowi „start" w RPG, nabranie

wprawy w mechanice gry i - naturalną konsekwencją - ewolucję do systemów bardziej rozbudowanych, w których gromadzone „punkty doświadczenia" i związane z ich przybywaniem rozwijanie i „wzmacnianie" postaci stwarza graczom motywację, zachęca do kontynuowania zabawy.

Dwie ręce

Jakże często MG słyszy od gracza: *„Napinam łuk, zapalam latarnię, dobywam miecza i sztyletu, podtrzymuję rannego Oliviera i dmę w róg, by wezwać odsiecz!"*. Takie deklaracje wymagają natychmiastowej interwencji. Bohater nie jest boginią Kali, ma tylko dwie ręce i tylko dwiema może się posługiwać. W szczególności dotyczy to walki. Wiele rodzajów oręża wymaga użycia obu rąk - a zatem bohater, wywijający np. halabardą nie może wykonywać żadnych innych operacji manualnych. To samo dotyczy łucznika - gdy strzela, ma obie ręce zajęte.

Możliwe jest, rzecz jasna, posługiwanie się dwoma rodzajami broni - ale tylko typowo „jednoręcznymi": np. mieczem i tarczą, mieczem i sztyletem itp. W żadnym wypadku nie daje to jednak bohaterowi prawa do zadawania przeciwnikowi większej ilości obrażeń na raz ani do posiadania - wzorem potworów - cechy Atak 2 lub wyższej. Tak walczący bohater będzie natomiast przeciwnikiem groźniejszym (plus do WB) lub trudniejszym do zranienia.

Drzwi

Włócząc się po lochach lub budynkach bohaterowie co chwilę będą się natykać na rozmaite drzwi. Niektóre z nich będą otwarte, tzn. ustępujące po naciśnięciu klamki lub pchnięciu. Inne będą zamknięte. Na różne sposoby.

1. Jeśli drzwi są wyposażone w zamek, najlepiej posiadać do niego klucz. Jeśli się takowym nie dysponuje, można przy zamku manipulować zaimprowizowanym wytrychem lub podobnym narzędziem. Powodzenie (otwarcie zamka) określi test Zręczności - ze stosownymi modyfikatorami utrudniającymi. Do modyfikatorów ułatwiających mają prawo w zasadzie wyłącznie

bohaterowie o specjalnych, „złodziejskich" umiejętnościach i dysponujący „złodziejskimi narzędziami". Sposób jest „cichy", a otwarty zamek może być ponownie zamknięty.

2. Oporne drzwi można spróbować po prostu wybić tęgim kopniakiem lub przez uderzenie barkiem. O powodzeniu decyduje test Siły - ze stosownymi modyfikatorami. Towarzyszy temu znaczny hałas, a drzwi nie dadzą się już zamknąć. Test Siły stosuje się również w przypadku gigantycznych bram lub wrzeciądzy, które (choć „nie zamknięte na zamek") są tak ciężkie, że „słabym" trudno je poruszyć.
3. Drzwi można wyrąbać toporem, wyważyć z zawiasów łomem lub wybić taranem. Jeżeli coś takiego w ogóle jest możliwe, nie stosuje się testów - Siła bohatera (lub kombinowana bohaterów) określi natomiast (orientacyjnie) czas, jaki zajmie wywalanie drzwi. Zauważyć też trzeba, że takie wywalanie powoduje potępieńczy łoskot i kończy się totalną destrukcją drzwi. Jeśli jako „otwieraczy" używano broni bojowej, MG może losować szansę jej zniszczenia lub stępienia, mogącego zaowocować jej mniejszą skutecznością w walce (np. topór, *użyty* do wyrąbywania ciężkich wrót w walce zada lk3 zamiast lk6 „ran").
4. Można otworzyć drzwi magicznie, czarodziejskim zaklęciem lub amuletem. A będą i takie drzwi, których nie da się otworzyć inaczej.
5. Są też drzwi „problemowe", z reguły ukryte i zaopatrzone w zamknięcie, które można otworzyć jedynie „sposobem". Gracze muszą ten sposób (a wpierw drzwi) odkryć. Dokładnie. Nie wystarczy tu test Zręczności po deklaracji „*Rozglądamy się uważnie*". Drzwi „problemowe" mają grę uatrakcyjnić - mają pobudzić wyobraźnię, stworzyć scenerię i aurę tajemniczości. „*W złotej klatce przy wezgłowiu siedzi obsydianowy słowik. Obok leży mały dzwoneczek. Jeśli się nim zadzwoni, fala dźwiękowa obudzi słowika, wówczas ptaszek melodyjnie, lecz bardzo cicho wymówi hasło: „Fea an aodh". Hasło to należy głośno powtórzyć, wówczas kolejna fala dźwięku spowoduje odsunięcie się południowej ściany i ujawnienie tajnych*

drzwi. Drzwi otworzą się, gdy oburącz naciśnie się biust hebanowej nimfy, tworzącej jedną Z podpór łoża..."

Jasne? Gracze muszą pokombinować, porozglądać się, poeksperymentować, ponaciskać. Muszą poczuć, że są w tajemnej komnacie tajemnego zamku, a nie u Kowalskiego w M-3.

6. Otwieranie innych „zamknięć" - skrzyń, szaf, komód, kasetek itp. udaje się w zasadzie bez testów, ale MG zawsze żąda jasnego zadeklarowania sposobu, w jaki otwierano na okoliczność uruchomienia alarmu, pułapki, hałasu, możliwości uszkodzenia kruchej zawartości lub broni, jeśli takowej użyto.

Ekonomia gry — pieniądz, wartość, handel

Uniwersalną miarą wartości i walutą jest w grze złota moneta, zwana „sztuką złota". Większość zawieranych przez bohaterów transakcji handlowych - poza handlem wymiennym - będzie oparta na tej właśnie jednostce. Dla maksymalnego uproszczenia gry, nie wprowadza się ani monet „wyższych", bardziej wartościowych niż złoto (platyna, mithril itp.), ani „niższych" (srebro, miedź itp.). Mistrzowie, jeśli zechcą, mogą takie monety wprowadzić (np.: 1 szt. złota = 10 srebrników) i dowolnie kształtować „nominały i kursy" (1 hardaneński imperiał = 10 „zwykłych" szt. złota). Ceny przedmiotów będzie z reguły ustalał scenariusz - gdy scenariusz pod tym względem zawiedzie, do akcji musi wkroczyć inwencja MG. MG może sobie z czasem opracować cały cennik i stosować go w różnych przygodach, ale i bez tego można się obejść. Pseudofeudalny świat gry to czas „handlu prymitywnego", kiedy to kupiec, ówczesny biznesmen, żądał zawsze niebotycznych cen za własne towary, a skłonny był płacić miedziakami za towary innych. A gra popytu i podaży, oparta na małej dostępności i atrakcyjności w jednym miejscu towarów, które w innym miejscu były łatwo dostępne i tanie, ułatwiała kupcom zadanie, choć zmuszała do nieustannych podróży. I tak będzie w grze - gdy bohaterowie zechcą coś kupić, to będzie to zawsze diabelnie drogie. Gdy zechcą coś sprzedać, okaże się, że dostaną połowę wartości.

MG musi zwrócić uwagę na „dostępność" niektórych towarów i wyrobów. Tego, co bohaterom zwykle jest potrzebne (broń, zbroje, konie, ekwipunek, magiczne eliksiry, zwoje z zaklęciami, amulety, leki itp.) nie będzie można nabyć w wiosce, osadzie drwali czy pogranicznym forcie. „Pełny zestaw" warsztatów rzemieślniczych, sklepów i ofert handlowych może dać jedynie większe miasto.

Głód, pragnienie

W scenariuszach i przygodach długotrwałych, zakładających podział na doby, brak pożywienia lub wody musi być symulowany utratą punktów Kondycji. Scenariusz sygnalizuje, że przed „wyruszeniem" trzeba się zaopatrzyć w „racje" i nakazuje je „spożywać" w miarę rozwoju akcji - kto nie „spożyje", traci punkty. Scenariusz da również możliwość uzupełniania prowiantu.

Istnieją scenariusze, w których głodowi i pragnieniu przypisuje się rolę groźnego wroga, niejednokrotnie o wiele bardziej niebezpiecznego, niż potwór, z którym można rozprawić się żelazem. Drużyna, wędrująca przez pustynie, dzikie stepy czy śnieżne połacie stanie przed koniecznością „walki o byt" o jedzenie lub wodę.

Dla potrzeb gry można założyć, że człowiek może wytrzymać bez jedzenia tyle dni, ile wynosi połowa jego Kondycji (zaokrąglona w górę). A zatem doba pełnego postu to strata 2 punktów. Realizm żąda, aby w warunkach ekstremalnego chłodu lub wysiłku fizycznego dublować tę stratę.

Jeszcze niebezpieczniejsze jest pragnienie, które może rzucić herosa na kolana w błyskawicznym tempie. Całkowity brak wody (ani kropli) oznacza dla organizmu człowieka utratę 5 punktów Kondycji dziennie, ekstremalne gorąco lub wysiłek stratę tę dubluje. Niezależnie od poziomu Kondycji, czwartego dnia występuje obłęd, w tej sytuacji równoznaczny ze śmiercią.

Efekt pozbawienia bohatera zarówno jedzenia, jak i wody, jest kumulowany - oznacza stratę 7 punktów dziennie.

Informacja

Każda gra RPG odbywa się w wyobraźni, w imaginacji graczy. Aby wyobraźnia „zadziałała", gracze muszą otrzymać odpowiednią porcję informacji. Dba o to scenariusz przygody - wstępem do każdej przygody jest „część informacyjna", której zadaniem jest wprowadzenie graczy w choćby szczątkowe realia fantastycznego świata, przedstawienie im sytuacji, postawienie zadania, pozwolenie wejść w role, które przyjdzie im odgrywać. Informację taką MG podaje graczom na wstępie do gry. I na tym w zasadzie kończy. Resztę informacji gracze muszą zdobyć sami. Niekiedy scenariusz taką możliwość przewiduje już w rozbudowanym wstępie - określa np. co da bohaterom przeprowadzony „wywiad" - rozmowy, indagacje, sondaże, przysłuchiwanie się plotkom, poszukiwanie i docieranie do źródeł itp. Taki wywiad to także gra - już na tym etapie musi się coś „dziać", robić ciekawie i interesująco. Informacja będzie szczątkowa, niepełna, często fałszywa lub przesadzona, niekiedy będzie nawet celowo spreparowana przez wroga.. Docieranie do „źródeł" będzie trudne, a niekiedy niebezpieczne.

Jak dużą dawkę informacji mogą otrzymać gracze, zależy od scenariusza i od Mistrza. W grach o charakterze „wielkiej enigmy" informacji tej będzie bardzo mało lub nie będzie jej w ogóle - wszystkie zagadki gracze muszą rozwiązać sami, a „cała rzecz" wyjaśni się dopiero w finale. MG nie powinien tu ingerować i być łaskawszy od scenariusza. Nie powinien zasypywać graczy materiałem informacyjnym i podsyłać im wszystkowiedzących BN, nawet wówczas, gdy ma do czynienia z początkującymi, stawiającymi pierwsze kroki na *terra incognita* RPG.

W czasie samej gry informacja dociera do graczy w sposób praktyczny - uczą się na własnej skórze. System, jak powiedziano wcześniej, nie zawiera bestiariusza. Jeśli na drodze bohaterów pojawi się więc zielony, galaretowaty grzyb, gracze nie będą mieli pojęcia, czy to ludożerczy potwór, czy stworek nieagresywny, ale umiejący bronić się silną toksyną, czy też substancja, która po zjedzeniu przywraca Kondycję, zwiększa

Siłę lub Zdolność Magiczną. Rzecz jasna, taka „nauka na własnej skórze" nie może być środkiem służącym do jak najszybszego wykończenia, pozabijania graczy. Spotkanie z nieznanym, zielonym grzybem to element gry, który ma uczyć zabawy w RPG. A polega ona na wysłuchaniu podanych przez MG opisu i informacji sytuacyjnej, przeanalizowniu ich, wyciągnięciu wniosków i zadeklarowaniu określonych czynności. Aby gracze mogli to uczynić ze świadomością, że „grają dobrze", muszą mieć podstawy do wyciągnięcia wniosków i podjęcia decyzji. MG winien im takie podstawy dać nawet wtedy, gdy scenariusz o tym zapomina. Jeśli nasz przykładowy grzyb jest niebezpiecznym, śmiercionośnym potworem, gracze powinni dostać „ostrzeżenie": mogą poczuć smród rozkładających się ofiar, dostrzec (test!) kości nieostrożnych poprzedników, zastanowić się (test!) nad panującą w okolicy martwą ciszą (grzyba unikają ptaki i owady!) itp.

W takich sytuacjach niewskazana, wręcz szkodliwa dla gry jest dezinformacja. Przypominający Kubusia Puchatka kosmaty misiek o wielkich, błękitnych oczętach i sympatycznej mordce nie powinien okazać się jadowitym wampirem, gustującym w ludzkiej krwi i mózgach. Zwraca się na to uwagę Mistrzów i autorów scenariuszy, lubiących ożywiać grę potworami własnego autorstwa. Owszem, ciekawe i ożywiające grę są potwory, mające w zwyczaju przybierać postaci oszukańczo niegroźne lub nęcące (śliczna panienka, kufer złota, miecz, koń), ale graczom zawsze należy się wskazówka, pozwalająca wykryć lub przeczuć niebezpieczeństwo.

Dokładna analiza scenariusza, jaki ma być rozegrany, pozwoli też Mistrzowi na decyzję, czy, do jakiego stopnia i w jakiej formie udzielić graczom informacji o grożących niebezpieczeństwach „śmiertelnych". Graczom początkującym taka informacja należy się zawsze. A istnieją scenariusze-horrory, które wręcz roją się od „śmiertelnie jadowitych węży i skorpionów". Czy scenariusz to przewiduje, czy nie, nieuczciwe jest wypuszczanie na takie „tereny" graczy, nie ostrzegając ich wprzódy, że powinni zaopatrzyć się w zapas serum przeciwjadowego. Drużynowy czarodziej zaś

powinien gdzieś po drodze zdobyć zwoje lub amulety, umożliwiające rzucanie neutralizujących jady zaklęć.

Magik

Jest to jedyna profesja, trwale wprowadzona do systemu. Jak już wiemy z części poświęconej magii i czarom, klasa magiczna ma zarówno zalety, jak i wady, przywileje i *handicapy*, zadaniem których jest niedopuszczenie do zachwiania równowagi gry, prawdopodobnej, gdyby taka postać była zbyt potężna i omnipotentna. Handicapy magika rozpoczynają się już na etapie ustalania cech i statystyk jego postaci Kondycji, Siły itp.

Gracze, w większości dobrze obeznani z literaturą *fantasy*, mogą wymyślać własne wersje postaci używających magii *i* chcieć je odgrywać. Nic nie stoi na przeszkodzie, by gracz odtwarzał postać kapłana, druida, szamana, wróżbity, wieszcza czy wiedźmy - o ile przestrzegane będą zasady, obowiązujące przy budowaniu bohatera - analogiczne, jak dla czarodzieja jeśli zachowana zostanie zasada, że magik jest na niskim stopniu wtajemniczenia (klasy „zerowej"). Gracz może grać „młodego kapłana" lub „niedoświadczoną wiedźmę" identycznym sposobem, jak gra się „młodym czarodziejem".

Nic nie stoi też na przeszkodzie, by tworzyć specjalne zaklęcia dla kapłanów czy wiedźm - gracze mogą je wymyślać sami, ale MG musi je zaakceptować i poddać kontroli pod kątem ich mocy, czyli czynnika, mogącego zachwiać równowagę gry. MG winien też logicznie „wycenić" wymyślony przez gracza czar - w punktach Zdolności Magicznej.

Magia wysokiego stopnia

Jak już wiadomo, prowadzeni przez graczy bohaterowie (*i* większość napotykanych przez nich na drodze Bohaterów Niezależnych) mogą być czarodziejami początkującymi, magami niskiego stopnia wtajemniczenia. Pewne - zazwyczaj przykre, a nawet tragiczne - przygody i wydarzenia skłonią jednak zapewne graczy do poszukiwania pomocy i interwencji magików najwyższego stopnia.

O jakiego typu usługi, o jaką pomoc zechcą (lub będą zmuszeni) poprosić gracze „wysokiego maga"? Najpewniej będą chcieli oswobodzić swych bohaterów od klątw i skutków czarów. Będą chcieli uzdrowienia - wyleczenia paraliżu, ślepoty, kalectwa lub obłędu; będą pragnąć regeneracji utraconych kończyn lub narządów. I, naturalnie, będą chcieli, by ich bohaterowie, którzy polegli na polu chwały... powstali z martwych.

Przywracanie do życia, wskrzeszanie zmarłych... Cóż, każdy MG musi zdecydować, czy coś takiego możliwe jest w jego grze. Czy wielkim arcymagom lub arcykapłanom fantastycznego świata takie zaklęcie jest w ogóle znane? A jeśli tak, to jak dalece jest dostępne? A jeżeli nawet jest mało dostępne i bardzo drogie, to czy oznacza to, że bogaczom i elicie władzy śmierć w ogóle tu niestraszna, bo zawsze mogą sobie pozwolić na wskrzeszenie siebie i swych bliskich? Jeśli o mnie chodzi, jestem przeciwnikiem ożywiania za pomocą zaklęć. Wolę - odwołując się do baśni i mitologii - wielkie i niebezpieczne wyprawy celem zdobycia „żywej wody" lub innego, cudownego artefaktu o jednorazowym działaniu.

Jeśli chodzi o inne nieszczęścia (klątwy, paraliż, obłęd itp.) wysoka magia z pewnością jest remedium. Arcymagowie i wysocy kapłani znają odpowiednie zaklęcia i czary. Mistrzowie alchemii znają receptury odpowiednich leków. Przy ich wykorzystaniu Mistrz musi jednak stosować się do dwóch zasad:

Zasada pierwsza: Siedzibą wysokich magów są wyłącznie duże miasta, najczęściej stołeczne. W takich miejscach stoją też świątynie, w których można prosić o pomoc kapłanów i arcykapłanów.

Zasada druga: Żaden czarodziej ani żaden kapłan nie użyczy swej mocy za darmo. Nie każdy, rzecz jasna, będzie żądał pieniędzy - niektórzy poproszą o przysługę (dwanaście prac Heraklesa), inni zaproponują handel wymienny (*„Ulecz wilkołactwo u waszego druha, jeśli dostarczycie mi klejnot*, zwany *Okiem* Lwiogłowego *Pająka*"). Nawet ci „mało interesowni" będą prosić o komponenty do czarów (*„Hmmm, wyleczenie paraliżu? Tak, oczywiście, ale jest problem. Do tego potrzeba pięciu funtów sproszkowanych pereł, a mój zapas perłowego proszku akurat się skończył")*.

Kapłani danego bóstwa mogą żądać ofiar w różnej, miłej danemu bóstwu formie - na przykład rozdania biednym i potrzebującym całego - absolutnie całego - majątku: pieniędzy, broni, przedmiotów magicznych itp. (To dobra okazja, aby nieco „spauperyzować" graczy, którzy nachapali się ociupinkę za dużo!). Możliwości jest nieskończenie wiele. A Mistrz, który z reguły musi taką „cenę" sam wykoncypować, winien skorzystać z okazji i popchnąć grę na nowe, ciekawe tory - względnie rozpocząć zupełnie nową przygodę.

Mapa

Gracze prędko się orientują, że trudno obejść się bez mapy, rysowanej w oparciu o wskazówki MG i opisy odwiedzanych miejsc. Bez takiej mapy łatwo się pogubić i nie móc wyjść z labiryntów oraz lochów, a i w terenie otwartym trudno utrzymać właściwy kierunek marszu. Gracze będą więc sobie taką mapę kreślić. Ich praca kartograficzna oparta jest całkowicie na podawanych przez MG opisach, toteż muszą one być precyzyjne. Mistrzowi nie wolno się mylić. Nie wolno mu też niewolniczo trzymać się opisu ze scenariusza i ograniczać się do jego monotonnego odczytywania. Scenariuszowe opisy odnoszą się w swej „terminologii" do scenariuszowej mapy, którą MG ma stale przed nosem. Ale gracze jej nie mają i nie widzą. Określenia północna ściana korytarza, czy zachodnie drzwi zmylą graczy, którzy na swej mapie ustalili inną „północ". Należy w opisie trzymać się określeń: „Naprzeciw", „Przed wami...", „W lewo..." itp., oczywiście w zależności od kierunku, z którego bohaterowie nadchodzą.

Dopuszczalne, a nawet wskazane jest, by MG nie ograniczał się jedynie do tekstu, zawartego w scenariuszu. „Wchodzicie do olbrzymiej jaskini, o, o takim kształcie, rozgałęziającej się tu i tu, mającej jedno wyjście tutaj, a drugie, mniejsze, tutaj" Mistrz chwyta ołówek oraz kartkę i mówiąc, jednocześnie rysuje kształt jaskini.

I jeszcze jedno - jeśli MG zauważy, że na mapę graczy wkradł się błąd, winien natychmiast go skorygować, zwrócić

uwagę, nawet gdy jest pewien, że jego opis był precyzyjny, a gracze się pomylili, bo źle słuchali. W rzeczywistości bohaterowie zawsze rysowaliby mapę na podstawie tego, co faktycznie widzą, więc błędu nie popełniliby z pewnością. Winę za błąd ponosi więc zawsze scenariusz lub MG i nie wolno za ten błąd karać graczy. To bardzo ważne!

Jeśli już mówimy o mapach - mogą one być przez graczy znalezione, zdobyte, kupione itp. Jeśli jest to przewidziane scenariuszem, będzie tam i mapa, którą należy wręczyć graczom. Jeżeli wynika to z modyfikacji scenariusza, MG musi taką mapę narysować. I tu można pożartować - mapa może być zniszczona, mało czytelna, starożytna, niedokładna - albo wręcz fałszywa, wymyślona przez oszusta lub celowo zafałszowana przez jakiegoś wrogiego drużynie „dywersanta". Tutaj MG nie interweniuje - robi swoje, opisuje teren, a gracze mogą go konfrontować z mapą i wyciągać wnioski.

Modyfikacje scenariusza

Zmiany w scenariuszu przygody, czasami daleko idące, są najczęściej wynikiem niekonwencjonalnych działań graczy, pchających akcję na nowe, nieprzewidziane tory. Bywa jednak, że scenariusz musi być zmieniony i z innych powodów.

Gra musi mieć tempo dobrego, sensacyjnego filmu. Momenty ostrej i dramatycznej akcji winny się przeplatać z chwilami spokoju, by wreszcie doszło do wielkiego finału. A czasem się zdarza, że czegoś zabraknie. Na przykład dramatyzmu. Bohaterom idzie za dobrze - rozpłatali kilka potworów, pogromili zbójców... i zaczynają ziewać. Remedium jest proste: Mistrz powinien mieć w zanadrzu kilka „superpotworów" lub „kataklizmów" i to takich, żeby się zakurzyło! Co z tego, że w scenariuszu tego nie ma? Smoki lubią latać to tu, to tam, jeden właśnie przyleciał. Trzęsienie ziemi też się czasem zdarza, a o powódź wiosną naprawdę nietrudno.

Ale jeśli ekipa jest „na ostatnich nogach", jeśli bohaterowie broczą krwią, niosą rannych do jaskini, by urządzić w niej regenerujący siły biwak... A w jaskini, zgodnie ze scenariuszem,

siedzi ogr lub niedźwiedź grizzli... Wówczas MG powinien zmienić scenariusz, wykwaterować potwora. Niech powróci, gdy bohaterowie nabiorą sił!

Nasłuchiwanie, słyszalność

Gracze mogą zwracać się do Mistrza z pytaniem: „Nadstawiam uszu. Co słyszę?". Bystry słuch należy do cechy Zręczność - nasłuchującemu bohaterowi przeprowadza się więc stosowny test - o ile, rzecz jasna, coś jest do „usłyszenia". Stosuje się, jak zawsze, modyfikatory ułatwiające - jeśli dźwięki lub odgłosy są wyraźne i głośne - lub utrudniające, jeżeli są one nikłe, a warunki trudne (leje deszcz, szumi potok, pracuje młockarnia itp.).

Dźwięki i odgłosy są elementem opisu miejsca i sytuacji - jako takie, należą one do komentarza Mistrza. Zaznajamiając graczy z tym, co widzą, MG nie może zapominać o tym, co słyszą. A zdarza się, że scenariusz o tym zapomina: „Skręcacie w boczny korytarz i widzicie kuźnię. Czterech krasnoludów kuje...". Jest jasnym, że odgłosy kucia bohaterowie słyszeliby już z bardzo daleka, dźwięki te powinny być włączone do opisu któregoś z wcześniej odwiedzonych miejsc.

Zdany test Zręczności oznacza, że bohater słyszy „jakieś odgłosy". Czy będzie w stanie odgadnąć, co to za odgłosy, co - lub kto - je powoduje, co one oznaczają? Zdany test Inteligencji niewątpliwie uprawnia do tego, by Mistrz „przybliżył" rodzaj dźwięku, pozwolił na skojarzenia lub domysły, a nawet umożliwił zidentyfikowanie słyszanych odgłosów, jeśli są one na tyle charakterystyczne, że mogą zostać rozpoznane.

MG ma również w pamięci „zdolności" bohaterów, zarówno tych prowadzonych przez graczy, jak i niezależnych. Krasnolud nie tylko rozpozna odgłosy kucia - będzie wiedział, ilu kowali kuje. Druid, traper, myśliwy czy inny „leśny łudź" zidentyfikuje głosy zwierząt i „odgłosy puszczy", wieśniak - zwierzęta domowe i odgłosy „gospodarskie". A elf... Elf ma niezwykle bystry słuch - testuje „słyszalność" z modyfikatorem ułatwiającym. (zob. **Rasy humanoidalne**).

Negocjowanie i paktowanie

Może się zdarzyć, że bohaterowie, zamiast rzucić się na napotkanego orka i poderżnąć mu gardło (najczęstsza sytuacja) zechcą z nim paktować lub negocjować. Może się zdarzyć, że zechcą wyłgać się z jakiegoś występku przed przedstawicielami prawa, przekonać kogoś, że nie są tymi, za kogo się ich (słusznie!) uważa. Mogą targować się przy transakcjach kupna-sprzedaży, mogą wręcz stanąć przed sądem lub trybunałem Inkwizycji. Ich los, względnie powodzenie zamierzonego przedsięwzięcia, będą zależały od ich „umiejętności przekonywania", czyli od tzw. bajeru.

Mistrz winien dążyć do ubarwiania i ożywiania takich sytuacji. Prostym sposobem - zamiast krótko i węzłowato komunikować: *„Szeryf żąda wyjaśnień"*, MG staje się szeryfem, zaczyna grać jego rolę. *„Mamtu na was doniesienie, obwiesie! Złamaliście prawa! W moim mieście nie ma miejsca dla takich szumowin, jak wy! Ca macie na swoją obronę? Gadajcie, a szybko, ina-czej postawię was pod pręgierz!"*.

Czyli - MG doprowadza do żywego dialogu, do wymiany zdań. Od tego, jak taka rozmowa przebiegnie, MG uzależnia dalszy rozwój sytuacji. Czy szeryf „kupi" sprytne wykręty? Czy uwierzy we wciskany mu „kit"? Czy zareaguje na delikatną sugestię „korzyści materialnej"? Czy będzie musiał ustąpić wobec alibi i niezbitych dowodów? Czy da się uśpić potokiem słów?

Bohaterowie posiadają taką cechę, jak Inteligencja. W sytuacjach jak powyżej, należałoby ją testować. I trzeba ją testować, jeśli bohater jest „wysoce inteligentny", a gracz... Cóż, gracz „plącze się w zeznaniach". Zdany test ratuje sytuację – bo to jest gra, liczy się to, co „umie" bohater, sprytny złodziej Alvin zwany Lisem, a nie Kazik Pawlak, który gra pierwszy raz w życiu. A jeśli sytuacja jest odwrotna? Jeżeli posiadający znikomą Inteligencję barbarzyńca Hurgar Wyrwisosna bajeruje tak, że „szeryfowi" opada szczęka, gdy używa zapierających dech w piersiach argumentów? Czy MG ma uznać, że trzeba przeprowadzić test - który przy niskiej Inteligencji Hurgara ma małe szanse

powodzenia? Otóż nie, test jest niewskazany. Dlaczego? Bo to jest gra. A gra ma być ciekawa i zabawna. Hurgar Wyrwisosna doznał po prostu niespodziewanego przebłysku sprytu.

Obciążenie, bagaż, noszenie przedmiotów

Próby obarczania się bohaterów najrozmaitszymi ciężarami i deklaracje transportu różnych ładunków Mistrz Gry uznaje za możliwe lub niemożliwe, opierając się przede wszystkim na logice i zdrowym rozsądku. Gra ma w założeniu być prosta i pomyślana jest tak, by uwolnić zarówno MG, jak i graczy od żmudnych kalkulacji, przeliczników i współczynników. Ponieważ jednak zapędy graczy w kierunku „fizycznych niemożliwości" są ogromne („*Biorę ten fortepian pod pachę i przeskakuję z dachu ratusza na dach oberży!*") musi być jakaś granica „udźwigu" i muszą być ustalone zasady transportowania przedmiotów i bagaży.

Przedmiotów „pierwszej potrzeby" (broni osobistej, prostej zbroi, podstawowego ekwipunku, niewielkich sum pieniędzy itp.) nie „waży" się. Przyjmuje się zasadę, że bohaterowie mogą je mieć i nosić bez przeszkód i ograniczeń. Jest to, rzecz jasna, poważne uproszczenie - pewne rodzaje broni (kusza, berdysz, halabarda) i pewne rodzaje ekwipunku (zwój liny) ważą w rzeczywistości sporo i nie są zbyt poręczne w noszeniu. Ale - jak powiedziano - upraszczamy: MG nie interweniuje, jeśli bohater ma u pasa miecz i dwa sztylety, w cholewie nóż, na plecach łuk, w ręku oszczep, w plecaku zaś latarnię, linę, młotek, butlę eliksiru leczącego i kubeł, a w tym kuble „nowogrodzkie są ruble" (Mickiewicz). Jest natomiast jasne, że zasady używania tego uzbrojenia i wyposażenia muszą być zgodne z logiką (vide **Dwie ręce**).

Odnośnie innych bagaży, MG winien również stosować ulgową taryfę. Przenoszenie nawet znacznych ciężarów na krótkie odległości winno być uznawane za „realne i wykonalne" - w razie potrzeby zawsze można się posłużyć testem Siły („*Chcecie przenieść ten kufer? Proszę podać mi średnią arytmetyczną waszych Sił*") lub logiką („*Owszem, możesz dotaszczyć złoty posąg bogini*

do brzegu rzeki, ale od razu się orientujesz, że próba przepłynięcia ze statuą na drugi brzeg musi skończyć się fiaskiem").

Problemy zaczną się natomiast, gdy bohaterowie zaczną zdobywać poważniejsze „skarby", zwłaszcza kruszec i złote monety, uniwersalny środek płatniczy w naszej grze. Każda zdobycz będzie, ma się rozumieć, natychmiast „pakowana do sakiewki" lub „chowana do worka", a bohaterowie zaczną się stopniowo przemieniać w chodzące banki. MG musi wiedzieć, od jakiej wagi (sumy pieniędzy) banki z „chodzących" zmienią się w „leżące" - musi znać maksymalną granicę „udźwigu" bohaterów.

Jako zasadę przyjmiemy, że bohater może bez straty „ruchliwości" transportować wagę mniejszą niż 1/4 swojej Siły pomnożonej przez 10, w kilogramach. Bohater, mający Siłę=8 może nieść do 20 kg. Posiadający Siłę 11 - do 27 kg, itd. Każdy kilogram „nadwagi" oznacza ograniczenie ruchliwości, spadek zdolności do walki i obniżenie tempa poruszania się (*vide* **Ruch, pokonywanie odległości**). Jakie są to ograniczenia i przy jakich wagach, obrazuje poniższa tabela:

Obciążenie w kg Skutek	**Modyfikator do testów**	**Karne punkty do WB**	**Tempo ruchu ogr. do**
Średnie: (od 1/4 Siły x 10 do 1/3 Siły x 10)	+1	-1	2/3
Duże: (od 1/3 Siły x 10 do 1/2 Siły x 10)	+2	-2	1/2
Bardzo duże: (od 1/2 Siły x 10 do Siła x 10)	+3	-3	1/3
Maksymalne: (równe Sile x 10 + 1)	test autom. nieudany	niezdolność do walki	niezdolność do ruchu

Jak wynika z powyższego, bohater o Sile = 12 (bardzo silny) nosi bez problemów ciężar do 29 kg. Obciążenie 30-40 kg jest dla niego obciążeniem średnim, waga 41-60 kg - dużym, 61-120 - bardzo dużym, a wagę 121 kg może tylko unieść - nie będzie

zdolny do ruszenia z miejsca. Bohater o niskim poziomie cechy Siła (7) „wysiądzie" przy 71 kg. Tak niski poziom Siły zmusi też bohatera do redukcji tempa marszu (*vide* **Ruch**, pokonywanie **odległości**) już od 23 kg. Tempo ruchu drużyny będzie więc równe tempu jej najsłabszego członka.

Jeśli problemy z bagażem i obciążeniem są w danym scenariuszu istotne, Mistrz może nakazać, by gracze wyliczyli „udźwigi" dla swoich bohaterów i nanieśli je na karty. Jeśli w przygodzie jest to mało istotne, wyliczenia przeprowadza się w zależności od sytuacji.

Dla uproszczenia kalkulacji, a przy świadomości, że „kategoria wagi" wystąpi w grze głównie, jeśli nie wyłącznie, przy transportowaniu skarbów, można przyjąć sztukę złota jako jednostkę wagową. 20 szt. złota waży 1 kg, 100 szt. złota - 5 kg, 1000 szt. złota - 50 kg. Przypuszczalną wagę innych skarbów czy przedmiotów (worek węgla, beczka piwa, smocza skóra itp.) Mistrz musi skalkulować samodzielnie (o ile scenariusz tego nie określi).

Dodatkowa informacja dla Mistrza i graczy: w noszoną u pasa sakiewkę mieści się ca 50 szt. złota (2,5 kg), w noszony na plecach worek/tornister: do 400 szt. złota (20 kg), w duży worek: do 600 szt. złota (30 kg).

Dodatkowo, syntetyczna informacja o możliwościach transportowych innych, niż własne plecy: koń w „jukach" może nieść maksymalnie 140 kg i jeźdźca, muł w jukach 300 kg, zaś wóz zaprzężony w dwa konie/muły może być załadowany na circa tonę.

Odpoczynek regenerując

Dłuższe przygody (kampanie) mają wyznaczony „rytm dobowy". Scenariusz określa miejsca, w których „zmęczenie zwala bohaterów z nóg" i muszą oni pomyśleć o odpoczynku, popasie, biwaku, noclegu itp. Odpoczynek taki winien zregenerować Kondycję o kilka punktów (2-3, do uznania MG).

Gracze mogą też sami decydować, że ich bohaterowie biwakują lub odpoczywają. Czy (i o ile punktów) taki pozaplanowy odpoczynek zregeneruje utraconą Kondycję, zależy od uznania Mistrza. Jeśli decyzje graczy wprowadzają własny, różny od

scenariuszowego, ale rozsądny rytm, wszystko jest w porządku, regeneracja jest zasłużona. Ale jeśli sprytni gracze zapragną poprawiać swoje siły, przysiadając co pół godziny, efekt powinien być żaden - bo i w rzeczywistości byłby żaden.

Może się zdarzyć, że zaplanowany scenariuszem odpoczynek nie będzie możliwy. Bohaterowie mogą być w trakcie walki, pościgu, ucieczki itp. Mistrz może wówczas uznać, że brak odpoczynku kosztować będzie utratę punktów Kondycji. Mistrz może również wprowadzić kategorię „krańcowego wyczerpania" - pozbawieni odpoczynku bohaterowie we wskazanym przez MG momencie zupełnie opadają z sił, walą się na ziemię wycieńczeni do cna, nie są w stanie iść ani kroku dalej - muszą odpocząć, czy chcą, czy nie.

Poszukiwania, przeszukiwania

Skarby i cenne przedmioty nie leżą na ulicy czy klepisku zamieszkiwanej przez potwora groty - są przemyślnie ukryte w jakimś schowku. Tajne przejścia, sekretne drzwi i pułapki są z natury swojej dobrze zamaskowane. Poszukiwania i przeszukiwania będą zatem częstą podejmowaną przez graczy czynnością. O wynikach takiej „rewizji" decydować będzie test Zręczności, ze stosownymi modyfikatorami. Taki test jest przeprowadzany przez MG zawsze sekretnie - gracze nie mogą wiedzieć, czy w przeszukiwanym miejscu w ogóle nie ma niczego do odkrycia, czy też szczęście im po prostu nie dopisało przy testowaniu.

Przy przeszukiwaniach MG dba o uatrakcyjnienie gry sposobem, który już został przedstawiony w punkcie Drzwi. A więc nie tylko rzut kostkami, nie sam suchy komentarz, ale przemawiający do wyobraźni opis.

Bohaterowie, dajmy na to, rewidują siedzibę herszta rozgromionej bandy. Siedziba została im opisana tak, jak dyktował to scenariusz. Gracze deklarują: *„Przeszukujemy!"*.

MG na razie powstrzymuje się od testu, natomiast wysila wyobraźnię i ponownie opisuje pomieszczenie, tym razem barwnie i malowniczo, wplatając do opisu różne szczegóły, których w scenariuszu brakowało. Większość tych szczegółów jest bez

znaczenia, ale jest wśród nich i delikatna wskazówka: „...Klepisko, zakurzone i brudne, wyłożone jest płaskimi kamieniami...".

Gracze szukają dalej. Jeden deklaruje oględziny podłogi. Dopiero teraz MG testuje sekretnie jego Zręczność - bo jedna z płyt klepiska, luźna, przykrywa i maskuje wykopany pod kamieniem dół, w którym herszt rozbójników ukrywa cenne przedmioty i walory. Jeśli gracz zda test, jego bohater odkryje skrytkę.

Prawo i bezprawie

Przestrzeganie prawa przez bohaterów (a właściwie przez graczy) to duży problem dla MG. Gracze, „poczuwszy się przy mieczu", tęsknią głównie do walki i najchętniej rąbią na prawo i lewo, nie deliberując długo. Wzywani do zapłacenia myta, wyrżną w pień posterunek na moście. Zamiast zapłacić handlarzowi za siekierę, walną go tą siekierą w ciemię. A gdy przybieży straż miejska, stoczą z nią regularną bitwę. Na koniec, po zgwałceniu młódek i powieszeniu burmistrza, spalą gród.

Taka rzecz nie może ujść bezkarnie. Za bohaterami winien ruszyć pościg. Za ich głowy wyznaczona zostanie cena, która skusi łowców nagród, nielichych rębajłów. Rozwścieczony tłum, gdy ich dopadnie, zlinczuje bez litości itp.

Takie wydarzenia mogą wzbogacić scenariusz lub dać asumpt do zupełnie nowej przygody. Np. ucieczka przed pościgiem odsunie na dalszy plan rzeczywisty, scenariuszowy cel drużyny. Pojmani i wtrąceni do lochu bohaterowie mogą być łaskawie wypuszczeni, ale po konfiskacie całego dobytku - broni, pieniędzy, przedmiotów magicznych - w samych gaciach. Siedząc w turmie, mogą od władz otrzymać propozycję nie do odrzucenia - albo kaźń, albo wykonanie jakiegoś ryzykownego, karkołomnego zadania lub zadań, typu „dwanaście prac Heraklesa" itp.

MG nie powinien pod żadnym pozorem zezwalać, by przygoda przerodziła się w rzeź niewiniątek, a gracze w dzikich i krwiożerczych rezunów, zostawiających za sobą trupy i zgliszcza, beztrosko i bezkarnie. Raz, bo coś takiego jest nieralistyczne - na takich rzeźników musi prędzej czy później

spaść gniew i zemsta pokrzywdzonych. Dwa - niechaj zabawa ma jakiś minimalny aspekt wychowawczy. Trzy - taka rzeź szybko nudzi.

Prawo nie obowiązuje wyłącznie w miastach i cywilizowanych okolicach, gdzie egzekwuje je senior, komes, wójt czy szeryf, mający do dyspozycji aparat przymusu, zbrojne ramię. Nawet w podziemiach i na dzikich pustkowiach, nawet wobec orków i trolli obowiązuje poszanowanie prawa wojennego - białej flagi czy gałązki oliwnej parlamentariusza, pardonu, słowa honoru. I tu także wiarołomców, zdrajców i okrutników spotkać muszą konsekwencje - „sława" wyprzedzi ich, nikt nie zechce już z nimi paktować. A pojedyncze i „słabe" potwory, które bez trudu rżnęli, połączą się nagle i skonsolidują - po czym dadzą „niehonorowym" graczom tęgiego łupnia!

Profesje bohaterów

System w zasadzie nie przewiduje takowych. Z założenia, wszyscy gracze wcielają się w rolę „poszukiwaczy przygód", „awanturników" i „rycerzy fortuny". Nawet jeśli zechcą jakoś zaklasyfikować swego bohatera (błędny rycerz, złodziej, pirat, najemnik, żołnierz, barbarzyńca, traper, zwiadowca itp.), zasady ustalania jego cech pozostają te same i żadna „profesja" nie otrzymuje specjalnych przywilejów. Zauważyć trzeba, że systemy RPG, które wprowadzają profesje, bardzo skrupulatnie dbają o równowagę gry - każda ma zarówno „plusy" jak i „minusy", zarówno przywileje, jak i wady. Posiadanie handicapów zmusza gracza do „gry z hamulcami" - jak już powiedziano w punkcie **Cechy podstawowe...**, graczom początkującym takie hamulce grę komplikują i utrudniają, nie należy ich więc do tego zachęcać, a wręcz przeciwnie. Gracze wprawni, „ostrzelani" z RPG, mogą sobie na to pozwolić - ale uwaga! Natychmiast zaczną wówczas domagać się od Mistrza przywilejów: gracz-rycerz będzie żądał dodatnich modyfikatorów WB w walce z konia, gracz-zwiadowca modyfikatorów do testów przy tropieniu, gracz-złodziej - przy otwieraniu zamków i rozbrajaniu pułapek itd. Jak wówczas postępować?

Klasyfikując postać, gracz winien w zasadzie postąpić zgodnie z zasadami podanymi w punkcie **Cechy podstawowe...** Gracz, który swemu bohaterowi wylosował superwysoką Zręczność, może zostać złodziejem - jest zręczny, będzie więc łatwo zdawał testy „włamywania się", wspinaczki na mury itp. A gdy gracz o bardzo niskiej Sile zechce być Hurgarem Wyrwisosną, barbarzyńcą z Północy? No, to będzie barbarzyńcą, ale z wyrywaniem sosen niestety mogą być problemy.

Niektóre profesje mają wyraźne, logiczne handicapy Mistrz winien o nich pamiętać. Gracz, który się uprze, by grać błędnego rycerza, winien być przez MG obciążony surowym, donkiszotowskim kodeksem rycerskim, którego nie wolno mu łamać. Barbarzyńca nie będzie umiał czytać i pisać, a i mówienie też nie będzie jego najmocniejszą stroną. Złodziej zaś musi liczyć się ze wzmożonym zainteresowaniem ze strony stróżów prawa i zrozumiałą nieufnością uczciwych ludzi.

Warto zauważyć, że podział na profesje niesie pewien zalążek „doświadczenia" i „rozwoju postaci", zwłaszcza przy rozwijaniu systemu i przejściu do gier o charakterze bardzo rozbudowanych, rozwleczonych w czasie kampanii. Gracz-złodziej zadeklaruje oto nagle, że wybiera się na kilka miesięcy do akademii złodziejskiej, by szlifować swe umiejętności włamywacza. MG wtedy - i tylko wtedy - może przyznać takiemu „absolwentowi" ułatwiający testy modyfikator „minus 1 przy próbach otwierania zamków".

(Patrz również **Magik** i **Rasy humanoidalne**).

Przekupstwo

Miałem kiedyś w ręku moduł AD&D - była to przygoda rozgrywana w mieście. O mieszkańcach tego miasta moduł informował krótko - łapówkę przyjmie każdy, to tylko kwestia sumy. I każda z postaci lub BN-ów miała - oprócz zwykłych cech - tzw. *Bribe Level*, Poziom Łapownictwa. Tfu! Zupełnie, jak w życiu!

Przekupstwo to „stały fragment" gry *role playing*. Gracze wiedzą, że wszyscy - nawet te inteligentniejsze potwory znają wartość złota. Chcąc zdobyć informację, chcąc skłonić potwora czy BN-a do pożądanego zachowania, chcąc „wykupić się" - po

prostu sięgną do sakiewek i zaproponują „korzyść materialną". W jaki sposób MG ustali, czy owa „korzyść" jest odpowiednio wysoka? Dobrą metodą na określanie dolnego „poziomu chciwości" danego potwora czy osobnika jest zsumowanie rzutu 1k6 z poziomem cechy Walka i zaokrąglenie w górę do okrągłej sumy w sztukach złota. Przykładowo, bohaterowie, potrzebujący „przysługi" komendanta straży miejskiej (Walka=8), proponują mu 10 szt. złota. MG rzuca 1k6, wypada 3. Komendant pogardliwie wydyma wargi i patrzy w okno. Jego „poziom chciwości" wynosi w tym wypadku 8 + 3 = 11, zaokrąglenie do okrągłej sumy daje 15. Poniżej tej sumy nie zechce „współpracować".

Oczywiście, rynek korzyści materialnych rządzi się również prawami popytu i podaży, a będąca przedmiotem kupna przysługa czy informacja jest towarem - wartym mniej lub więcej w zależności od tego, jak jest atrakcyjny i poszukiwany.

Zasada generalna jest natomiast taka - decyduje atrakcyjność i dramatyzm gry. Jeśli wpłynie to ciekawie na grę, przekupstwo się powiedzie. Jeśli odmowa przekupstwa grę ciekawie udramatyczni - oferta łapówki będzie odrzucona.

Rasy humanoidalne

Występujące w grze postaci krasnoludów, elfów czy niziołków, gnomów, orków koboldów, niezwykle ją ubarwiają i tworzą klimat fantastycznego świata. Każdy nieledwie scenariusz wprowadza do gry rasy „nieludzi". Rozbudowane systemy RPG tworzą dla takich ras cale dziedzictwo kulturowe, wyznaczają dla nieludzi miejsce w społeczeństwie czy coś w rodzaju niszy ekologicznej, precyzyjnie określają relacje między humanoidami a ludźmi. Precyzują też cechy i statystyki nieludzi. Wszystkie systemy dozwalają też graczom wcielać się w takie postacie. Nasz system, oczywista, nie może być pod tym względem gorszy.

Na opisy humanoidów tracić nie będziemy ni papieru, ni czasu. Każdy miłośnik fantasy świetnie wie kto jest kto. Tym, którzy nie wiedzą, dopomoże scenariusz - poprzez wprowadzenie „nieludzkich" Bohaterów Niezależnych, takich jak dumny i zwinny elf, znakomity łucznik, jak opryskliwy krasnolud, obyty

z kopalniami i podziemiami, jak wesoły niziołek, mistrz w kryciu się i miotaniu pocisków czy mały gnom, specjalista od wszelkiej maszynerii, znawca kruszców i drogich kamieni.

Atrakcyjność takich postaci jest ogromna. Mistrz musi się więc liczyć z faktem, że nieraz wszyscy gracze zechcą być elfami albo krasnoludami - a człowiekiem nie zechce być nikt. I trudno, tak być musi - gra, powtarzam to do znudzenia, ma być dobrą zabawą, a gracze bawią się najlepiej wtedy, gdy odtwarzana postać im „konweniuje".

Jednakowoż zarówno logika (*fantasy*!), jak i równowaga gry wymagają, by bohater „nieludź" odpowiadał pewnym kanonom, wyrażonym w minimalnych i maksymalnych poziomach cech. Jeśli wylosowane przez gracza cechy bohatera mieszczą się w podanych poniżej przedziałach, gracz może grać jako „humanoid".

Cecha	**Rasa humanoidaina (min-max)**			
	Krasnolud	**Elf**	**Niziołek**	**Gnom**
Kondycja	22-24	16-24	19-24	19-24
Siła	9-12	7-12	7-10	7-10
Zręczność	7-10	1012	10-12	9-12
Inteligencja	7-12	9-12	8-12	8-12

Gracz, który nie zmieścił się w podanych wyżej przedziałach, może być człowiekiem lub półelfem (zgodnie z kanonem *fantasy* wyłącznie elfy mogą mieć potomstwo z ludźmi, i *vice versa*).

Obeznani z kanonem *fantasy* gracze będą się domagać „przywilejów", należnych w ich mniemaniu poszczególnym rasom. Niektóre przywileje są ewidentne (mały niziołek lub gnom jest w stanie przecisnąć się przez szparę czy dziurę, przez którą nie przejdzie ktoś większy). Inne - zwłaszcza te, które sugerowałyby modyfikatory ułatwiające do testów, wymagają większej rozwagi i ostrożności w przyznawaniu. Minimalne poziomy cech załatwiają już w zasadzie tę sprawę: krasnolud jest silny, elf i niziołek zręczni - mamy więc od razu ułatwione zdawanie testów. No, ale kanon jest kanonem. Humanoidom modyfikator (-1) należy się przy następujących czynnościach:

Elf - testy bystrości wzroku i słuchu, orientacji w lasach i strzelania z łuku.

Krasnolud i gnom - orientacja w podziemiach, rozpoznawanie i szacowanie kruszców, minerałów i klejnotów.

Niziołek - krycie się i skradanie, miotanie pocisków (typu kamień).

Małe humanoidy (krasnolud, niziołek i gnom) mają, oprócz przywilejów, także handicapy: nie mogą jeździć konno (chyba, że na kucykach), nie mogą używać broni ciężkiej (jak np. halabarda, gizarma, miecz dwuręczny), ani długich luków - operowanie taką bronią uniemożliwiają jej rozmiary. Zwykłego miecza lub topora, którym człowiek swobodnie macha jedną ręką, najmniejsze humanoidy (poza silnym krasnoludem) muszą używać oburącz.

Handicapów takich nie ma elf. Postać elfa jest więc w grze postacią „mocną" - tak mocną, że należy pozbawić go „kanonicznej" dla elfa cechy, jaką jest wrodzona i przypisana tej rasie umiejętność używania magii. Proponuję, aby w systemie magia była dostępna wyłącznie ludziom - i ewentualnie elfom „wolnym" (kanonicznym Szarym), w których graczom nie wolno się wcielać. Elfy Szare unikają wszelkich kontaktów z ludźmi i innymi rasami, trzymają się swoich terytoriów i tylko tam można je napotkać. W grze będą więc „potworami" lub BN-ami.

Kilka słów należy się postaci półelfa, która ta nie ma żadnych elfich przywilejów (przewaga genów ludzkich). Utrzymujemy ją w grze tylko po to, by gracz-miłośnik „elfowatości", nawet gdy nie zmieści się w minimalnych poziomach cech, mógł zagrać „przystojnego półelfa" lub „urodziwą półelfkę". Gracz, który zmieści się w wymaganym przedziale, ale woli grać mieszańca, może natomiast być półelfem o przewadze genów elfich i korzystać z elfich przywilejów.

Rozproszenie drużyny

Scenariusze (lub ich doraźne modyfikacje) mogą przewidywać coś takiego. Bohaterowie mają szanse pobłądzić w ciemnościach lub we mgle, bądź też spaść zapadniami na inne poziomy

lochów. Mogą ich rozdzielić lawiny, tąpnięcia i zalania podziemnych korytarzy. Do rozproszenia może doprowadzić paniczna ucieczka wywołana magią lub widokiem albo działaniem niektórych potworów

I nagle zamiast drużyny, MG pilotuje kilka mniejszych grup czy wręcz pojedynczych bohaterów. Każdy znalazł się „gdzieindziej", każdy musi przez jakiś czas działać samodzielnie, zdany tylko na siebie - ale wszystkie te działania dokonują się jednocześnie, w tym samym czasie. Jednocześnie, ale o poczynaniach jednego bohatera inni nie wiedzą i *vice versa*.

Sytuacja ciekawa i podnosząca dramatyzm gry - ale niełatwa i pracochłonna dla MG. Trzeba bowiem rozdzielić graczy - tak, jak rozdzieleni są bohaterowie. Jeden gracz - lub grupa - pozostaje z Mistrzem przy stole, reszta opuszcza pokój. Po rozegraniu określonego fragmentu gry następuje zmiana - *tete a tete* z MG spędza drugi gracz (druga grupa), reszta wychodzi. I tak gra się do momentu ponownego połączenia drużyny - lub do końca.

Zakładamy, że gracze będą dążyć do takiego połączenia. Przez cały czas zatem MG skrupulatnie oznacza na swej mapie położenie poszczególnych bohaterów (grup), nieustannie kontroluje dzielące ich odległości, poddaje analizie możliwość usłyszenia się lub zobaczenia. Nie zapomina o możliwym przecinaniu się „tras", o możliwości odkrycia śladów „poprzedników" i podążenia za nimi itp.

Inną wersją powyższej sytuacji jest „rozbrat" - rozdzielenie się drużyny w wyniku nieporozumień, względnie zamierzone, taktyczne podzielenie się celem wykonania zadania. Mowa tu o rozdzieleniu definitywnym, kiedy to aż do końca gry każda grupa decyduje się działać oddzielnie, iść w innym kierunku, nie dążąc do ponownego połączenia. Mistrz ma wówczas do rozegrania dwie (lub więcej) gry zamiast jednej i prowadzi je kolejno, każdą do końca. Każdą oddzielnie, z inną grupą za stołem.

Ruch, pokonywanie odległości

W grze nie istnieje podział na „ruchy" czy „kolejki" - takie, jakie są nieodłącznym elementem gier planszowych. Świadomie

zrezygnowano też z podziału na rundy czy inne tego typu jednostki. W cechach bohaterów i potworów nie uwzględniono też „tempa ruchu" - o tym, kto jest szybszy a kto wolniejszy, mówi poziom cechy Zręczność, zaś w czasie boju (ruchliwość, zadawanie ciosów, uniki): cecha Walka.

Bohaterowie będą się jednak bez ustanku „przemieszczać" - będą wchodzić, wychodzić, będą pokonywać odległości marszem, biegiem, nawet konno. MG musi więc znać odległości, dzielące poszczególne punkty na jego mapie i musi wiedzieć, ile czasu zajmie bohaterom pokonanie tych odległości.

W warunkach terenów zamkniętych (lochy, groty, podziemia, budynki) bohater porusza się w tempie ok. 40 metrów na minutę. Pokonanie kilometra korytarzy (nie licząc, oczywiście, walk, poszukiwań, zatrzymań itp.) zajmie więc maszerującym około pół godziny. Bieg pozwala tempo podwoić, ale biec można bez przerwy nie więcej minut, niż wynosi Siła bohatera.

W terenie otwartym, pod gołym niebem, idzie się w tempie ok. 120 metrów na minutę, kilometr zajmie więc około 10 minut. Bieg pozwala tempo podwoić (biec można tyle minut, ile wynosi Siła) lub potroić (tyle minut sprintu, ile wynosi 1/2 Siły, zaokrąglając w górę).

Dzienna trasa, którą można pokonać, wynosi maksymalnie 35-40 km, po przebyciu tego dystansu bohaterowie są wyczerpani i muszą zatrzymać się na nocny biwak.

Możliwy jest marsz forsowny na trasie 50 km, ale taką odległość zdołają pokonać tylko ci bohaterowie, którzy zdadzą test Siły. Taki wysiłek oznacza krańcowe wyczerpanie. Konieczny jest następny test - ci, którzy go nie zdadzą, nie będą w stanie maszerować w dniu następnym.

Powyższe cyfry mają zastosowanie w terenie „dogodnym", pozbawionym trudności i przeszkód, komplikujących marsz, ze zwykłym, standardowym obciążeniem. Większe obciążenie spowalnia i zmniejsza możliwy do przemaszerowania dystans (*vide* **Obciążenie**, **bagaż**, **noszenie przedmiotów**). Również teren i warunki wpływają na tempo marszu, w sposób następujący:

Redukcja tempa i dziennego dystansu do	Teren i warunki
2/3	Zmrok, mgła, górzysto, kamienisto i nierówno, błoto, las, lód, deszcz
1/2	Noc, gęsta mgła, piasek, śnieg, gęsty las, mokradła, upał, mróz, ulewa
1/3	Bardzo ciemna noc, gęsta puszcza, bagna, wysokie góry, śnieg głęboki, burza śnieżna

Ograniczenia są oczywiście kumulowane, przy czym MG decyduje o rezultacie kumulowania. Przykładowo - marsz przez wysokie góry, nocą, w czasie burzy śnieżnej oznaczałby ograniczenie tempa marszu do niecałych 5 metrów na minutę - jest oczywiste, że to żaden marsz: szybciej można się czołgać. Mistrz winien w tak trudnych warunkach w ogóle zakazać ruchu.

Czym można poruszać się szybciej? Lub wygodniej? Istnieją środki transportu, z których bohaterowie mogą skorzystać. I tak:

Środek	Tempo (km/godz.)	Max dystans dzienny transportu (km)
Koń (wierzchem)	15	40-50
Wóz konny*	7	30
Rydwan jw.*	10	40
Muł	8	35
Wóz zaprzężony w muły*	5	25-30
Łódź wiosłowa (woda stojąca)	3 śr.	Siła wioślarzy x 2
Łódź żaglowa (wiatr sprzyjający)	9	do uznania MG

(* - tylko po drogach lub szlakach lub po dogodnym, równinnym terenie)

Spadek Kondycji, rany i kontuzje

Przygoda w świecie fantazji to nie majówka. Na bohaterów czyhają tysiące niebezpieczeństw, mogących zagrozić ich zdrowiu. Rany, obrażenia i kontuzje wszelkiego typu (jak również

niszczący wpływ na organizm głodu, chłodu, chorób, wycieńczenia i innych paskudnych okoliczności) symulowane są w grze pozbawianiem bohatera odpowiedniej liczby punktów Kondycji.

W naszym systemie bohater ma jednak tych punktów niezbyt wiele (14-24). Średnio wytrzymałego bohatera (Kondycja=19) „załatwić" mogą dwa, trzy ciosy halabardą, jeden upadek z wysokości 35 metrów, trzy dni bez jedzenia i wody, dwa-trzy czary typu *Piorun* czy *Grot*. Nie ma co nad tym rozpaczać, bo, po pierwsze - jest to bardziej realne, zgodne z rzeczywistą odpornością organizmu człowieka, po drugie - system ma być prosty, obliczony na kilkukrotną zabawę przy krótkich, jednorazowych przygodach, w czasie których ma miejsce „dramatyczna walka o przeżycie".

Wszelkie rany i kontuzje to utrata punktów Kondycji; strzała w plecy, cios maczugą, cięcie szablą czy pchnięcie nożem, ugryzienie przez szakala czy draśnięcie pazurami jaguara, dziobnięcie przez sępa, kopnięcie przez centaura czy uderzenie łapą niedźwiedzia - to tylko punkty. Utratę punktów powoduje upadek z konia czy wypadnięcie z okna. Utratą punktów jest wycieńczenie, głód, choroba, przemarznięcie - nawet migrena. Reszta należy do Mistrza, który dramatycznie i realistycznie opisuje okoliczności kontuzji („*...zbójca trafia cię maczugą w bok* głowy") skalkuluje punkty (1k6=5) i zawiadamia o skutkach („*...siła ciosu oszałamia cię i rzuca na kolana...*"). MG ocenia, jak dalece destrukcyjne dla organizmu były obrażenia, jak je leczyć i w jakim tempie można Kondycję regenerować.

Pewien „dramatyzm ran" jest wskazany - malownicze bandaże na czołach, wojackie szramy, ręce na temblakach i pirackie przepaski na oczach wspomagają realizm i atrakcyjność gry. Niewskazany jest natomiast - jeśli gra tego nie uzasadnia - realizm zbyt daleko posunięty. Złamane lub zmiażdżone kończyny, pęknięte śledziony i krwotoki wewnętrzne, rozprute powłoki brzuszne, podziurawione płuca i podobne przypadłości, kwalifikujące się na intensywną terapię mogą narobić zbyt wiele kłopotów. Jeśli gra tego w wyraźny sposób nie nakazuje, obrażenia winny się sprowadzać do zwykłych zranień i draśnięć - tak, jak na klasycznych

westernach: bohater pozytywny może być postrzelony w ramię, by piękna Jane czy Kate mogły go malowniczo przewiązać batystową chusteczką - nigdy nie powinien dostać w brzuch, nie powinny wyłazić mu flaki i grozić zapalenie otrzewnej.

Jak szybko można regenerować utraconą Kondycję? Jako złotą regułę można przyjąć 2-3 punkty dziennie (*vide* **Odpoczynek regenerujący**), ale ostateczna decyzja należy do MG i wynika z dramatyzmu gry -jeśli bohaterom idzie za gładko, ograniczona Kondycja nieco ich utemperuje, zmusi do rozwagi i ostrożności. Jeśli zaś nieszczęścia lecą na nich jak grad i deprymują, można biedaków trochę wspomóc.

MG może też zastosować (opcjonalnie) taką regułę: odnoszone w boju rany kumulują się i mogą zakończyć śmiercią bohatera. Jeśli natomiast bohater - mimo ran - zakończy bój zwycięsko i zadeklaruje, że opatruje zranienia, można mu natychmiast „przywrócić" kilka punktów. Sumowane w czasie walki „rany", symulujące rosnące niebezpieczeństwo tragicznej przegranej, po zakończonym boju są mniej groźne.

Często realizm sytuacyjny nakazuje, by precyzować rodzaj obrażeń i uwzględniać to w dalszej rozgrywce. Manipulujący przy eksplodującej pułapce włamywacz będzie miał porażone dłonie (i oczy?) i przez pewien, rozsądny czas będzie skazany na utrudniające modyfikatory przy testach na manualną Zręczność. Bohater, który przy upadku z dużej wysokości postradał 12 punktów, jest „bardzo potłuczony" - MG winien uczynić go na jakiś czas niezdolnym do biegu czy nawet szybkiego marszu, przyprawić o lekki wstrząs mózgu itp.

Mistrzowie, będący zwolennikami dużego realizmu gry mogą przyjąć za zasadę, że „zwykłą" utratę połowy punktów Kondycji bohaterowie znoszą śpiewająco. Spadek Kondycji poniżej polowy zaczyna owocować utrudniającymi modyfikatorami testów, ograniczeniem tempa marszu i możliwości dźwigania bagażu, zwiększeniem ryzyka fiaska zaklęć czarodziejskich itp. Bohater o Kondycji zredukowanej do 1-2 punktów jest „ciężko poszkodowany" - nie może podejmować żadnych czynności, walczyć ani nawet iść o własnych siłach.

Spadek poziomu cech innych niż Kondycja — obrażenia specjalne

„Złe przygody" mogą przyprawić bohaterów o szkody i dolegliwości inne, niż zwykła utrata Kondycji (lub występujące równolegle z utratą punktów Kondycji). Redukcji może ulec Siła, Zręczność (a co za tym idzie i Walka), Inteligencja lub Zdolność Magiczna bohatera. Najczęściej przyczyną są zaklęcia, uroki, złe czary i klątwy, względnie fiasko własnych zaklęć. Niekiedy winę ponoszą niemagiczne, ale ciężkie obrażenia, okaleczenia i szoki fizyczne bądź psychiczne. Czasem poziom danej cechy spada do zera. Pełny paraliż oznacza „wyzerowanie" wszystkich ww. cech poza Inteligencją (ZM=0 z uwagi na niemożność wykonania magicznego gestu). Spadek Inteligencji do zera oznacza wyzerowanie innych cech (bohater jest „warzywem"). Często oznacza to koniec zabawy (*vide* **Wypadnięcie z gry**). W „lżejszych" przypadkach bohater staje się po prostu słabszy, mniej zręczny (i mniej sprawny w walce), głupszy, mniej odporny psychicznie lub „mniej zdolny do czarowania".

Istnieją „sympatyczniejsze" czary i amulety, zdolne czasowo lub permanentnie zwiększyć poziom jednej lub kilku cech. Bohater dotknięty obniżeniem poziomu może za ich pomocą „odbudować" zredukowaną uprzednio cechę, a nawet ją zwiększyć ponad wyjściowy poziom. Jedyną bowiem cechą, która wyjściowego poziomu przekroczyć nie może, jest Kondycja.

Szczęście

W systemie Steve'a Jacksona, na którym się wzorowałem, jest to jedna z podstawowych cech bohaterów. Bohater ma Szczęście, ustalane rzutem 1k6+6. Cechę tę testuje się zwykłym sposobem, gdy nakazuje to scenariusz lub sytuacja, celem sprawdzenia, czy bohaterowi się „poszczęściło". Świadomie zrezygnowałem z tej cechy jako stałego elementu, bo choć szczęście lub pech są ważnymi elementami w grze, niecelowym jest, moim zdaniem, by określać ich stały i niezmienny poziom. Szczęście jest zmienniejsze niż kobieta - raz się ją ma, raz się

go nie ma. „Szczęściarze", którym zawsze wszystko się udaje, to rzecz tak rzadka, że nie ma sensu wprowadzać jej do gry jako oddzielnej, ustalanej raz na zawsze cechy.

Szczęście lub pech kryją się w samym mechanizmie testowania czy ustalania prawdopodobieństwa - wyjątkowo pechowy rzut kostkami przyniesie niepowodzenie nawet graczowi o wysokim poziomie danej cechy lub spowoduje zaistnienie mało prawdopodobnej sytuacji - i odwrotnie.

Mistrz, jeśli zechce, może wprowadzić do gry element szczęścia jeszcze na inne sposoby:

1. W walce, podczas której elementem ustalania Wartości Bojowej jest rzut 2k6, wyrzucenie 6-6 zawsze oznacza „starcie wygrane", wyrzucenie 1-1 „przegrane", niezależnie od rzeczywistych wyników sumowania 2k6 z cechą Walka. Dotyczy to zarówno bohatera, jak i potwora.
2. Jako „szansa ratunku", gdy bohaterowi grozi wielkie niebezpieczeństwo lub śmierć, szczęście może go uratować gdy bohater wpada do głębokiej przepaści, gdy przewraca się na niego blok kamienia, grożący utratą 3k6+6 punktów, gdy trafia go zatruta zabójczą trucizną strzała... Mistrz może - choć nie musi, dać szansę. Na 1k6 trzeba wyrzucić 6 (bo szczęście uśmiecha się rzadko). Jeśli rzut się powiódł, wtedy MG pozwala „uczepić się korzeni na ścianie przepaści", „uniknąć obrażeń od padającego kamienia (tylko 1k6+6)" i orzec, że „strzała trafiła w guz na kaftanie".

Śmierć bohatera

Jeśli Kondycja bohatera spadnie z jakichkolwiek powodów do zera lub poniżej, jest on martwy, postradał życie. Grający jego rolę gracz zakończył grę - może wstać od stołu i zająć się przygotowaniem kawy dla Mistrza i innych, szczęśliwszych graczy. Nie ma już w grze nic do powiedzenia - nawet o tym, co stanie się z „jego zwłokami" zadecydują inni.

Nie trzeba mówić, jak ciężkim jest to przeżyciem dla gracza, który zżył się ze swoim bohaterem. Jedno z moich pierwszych zetknięć z role *playing* to była sekretarka pewnej francuskiej firmy,

która pytana, czemu jest dziś taka przygnębiona, odrzekła pociągając nosem, że wczoraj wieczorem aligator zagryzł ją na śmierć.

Jest to więc dla gracza przeżycie przykre i MG nie powinien wybuchać triumfalnym i okrutnym śmiechem, gdy „rzucone kości" zmuszają biednego bohatera do przekroczenia Rubikonu... lub Styksu. Świętym i pierwszym przykazaniem MG jest: *„Wszyscy świetnie się bawimy"*. Gracze, których bohaterowie wyziewają ducha zanim sobie dobrze pograli, bawią się raczej kiepsko. Dlatego złym Mistrzem Gry jest osobnik, który prowadzi grę tak, by jak najprędzej wykończyć wszystkich graczy i zakomunikować im: *„Przegraliście* ze mną".

Rzecz oczywista, nie należy też przeginać pałki w drugą stronę i ciągle ratować graczy od śmierci. Gracz nie lubi takiej nadopiekuńczości, czuje się niedowartościowany, gdy MG komunikuje mu: *„Dziryt przeszył cię na wylot, tracisz 6 punktów... Eeeee... Zostały ci tylko cztery? No*, to znaj pana - *tracisz tylko dwa*". Celem gry, symulującej wszak niebezpieczną przygodę w pełnym zagrożeń świecie, jest *„survival"* - walka o to, by przeżyć, wyjść cało. To podstawowe zadanie gracza - grać tak, by uniknąć śmierci, wykonać zadanie i powrócić w chwale, by przedefilować ulicami miasteczka na oczach zachwyconych dziewcząt. Aby to osiągnąć, trzeba kalkulować ryzyko, działać rozważnie, być ostrożnym i czujnym. Kto gra szaleńczo i głupio, kończy mamie.

Ale śmiercią nie powinno się szafować. Mordercze elementy, takie jak zabijające w okamgnieniu jady i toksyny, spalające na popiół pułapki-eksplozje, baseny ze żrącym kwasem, miażdżące na miazgę bloki kamienia i im podobne niespodzianki nie powinny oczekiwać na bohaterów co parę kroków i atakować ich bez ostrzeżenia. Jeżeli gracz działa rozważnie i sprytnie, walczy mężnie i „taktycznie", a MG „załatwia" go znienacka i w parę sekund jadem kobry, to nie jest w porządku. Choćby scenariusz tego nie przewidywał, trzeba dać choć cień szansy na ratunek. Niech kobra zasyczy przed atakiem. Niech będzie możliwość testu na „zręczny unik". Niech organizm bohatera „cudem" zwalczy toksynę po jakimś czasie...

Jeśli zaś Mistrz oceni i uzna, że atrakcyjność gry wymaga zwiększenia przeżywalności bohaterów, może zastosować alternatywny, opcjonalny sposób orzekania zgonu. Oto on:

Ograniczenie Kondycji do zera lub poniżej nie oznacza natychmiastowej śmierci. Taki bohater jest „na krawędzi". Traci przytomność, nie jest zdolny do żadnych działań. Jeśli w rozsądnym czasie otrzyma pomoc (zatamowanie krwi, opatrzenie ran, lekarstwa, magia) i przez rozsądny czas pozostanie pod opieką, punkty Kondycji będą mu powoli „wracać". Ponieważ jednak spadek Kondycji do zera oznaczał poważne obrażenia, w tej, konkretnej przygodzie nie odzyska więcej, niż połowę Kondycji - i innych cech.

Zob. również **Szczęście i Wypadnięcie z gry.**

Tabele

Tabele są dla MG wygodną pomocą przy rozwiązywaniu licznych „problemów losowych" - wystarczy rzucić kostką i odczytać odpowiadający rzutowi wynik. Rozgrywając rozmaite scenariusze i moduły, MG napotka wiele tabel - przyda się, jeśli niektóre zapisze sobie - jeżeli nie w pamięci komputera, to chociaż w notesie. Przyjdzie moment, gdy tabela będzie „jak znalazł".

Oto przykład - tabela, opracowana na potrzeby konkretnej przygody, odpowiednio uzupełniona i zmodyfikowana, mogąca być wykorzystana w każdym scenariuszu, gdy zajdzie potrzeba:

Tabela

Szansa zdobycia pożywienia na terenach bezludnych w drodze myślistwa, rybołówstwa lub zbieractwa (w racjach dziennych - R)

Wynik rzutu	**Rodzaj terenu**			
1k20	Lasy	Stepy	Góry	Pustynie
1 R dla wszystkich + 1 R zapasu	16-20	1820	-	-
1 R dla wszystkich bez zapasu	5-15	7-17	9-20	16-20
Nic, głód	1-4	1-6	1-8	1-16

Jeśli w jakimkolwiek scenariuszu (lub jego modyfikacji) bohaterowie staną przed koniecznością zdobycia pokarmu, można sięgnąć do notatek i skorzystać z tabeli jw.

Mnóstwo tego typu tabel zawierają podręczniki innych, bardziej rozbudowanych systemów RPG - można te tabele zaadaptować do własnych potrzeb.

Upadki z wysokości

Jedna z ulubionych rozrywek graczy, którzy wiecznie gdzieś (na coś) włażą, jest stamtąd spadanie (vide **Wspinaczki**). Jak stwierdza dowcipnie *Dungeon Master's Guide*, podręcznik systemu *Advanced Dungeons & Dragons*, spadanie samo w sobie niebezpieczne nie jest, czego nie da się natomiast powiedzieć o kończącym proces spadania zetknięciu się z podłożem.

W jaki sposób ustalać obrażenia „spadaczy"? Proponuję przyjąć, że upadek z wysokości do 3 metrów nie powoduje żadnych obrażeń, a upadek z ponad 50 metrów jest (prawie) zawsze śmiertelny. W przedziale 3-50 m upadek powoduje utratę tylu punktów Kondycji, ile wykaże rzut xk6, gdzie „x" oznacza tyle kostek sześciościennych, ile zaczętych dziesiątek liczy sobie wysokość, z której bohater spada.

Przykład:

Upadek z wysokości 7 metrów pozbawia 1k6 punktów (pierwsza dziesiątka zaczęta). Upadek z 15 metrów pozbawia 2k6 (druga dziesiątka zaczęta), z 21 metrów - 3k6 (trzecia dziesiątka, bo druga to 11-20), z 29 metrów - również 3k6 (trzecia dziesiątka „trwa" aż do 30 włącznie), z 38 metrów - 4k6, z 41 metrów - 5k6.

Można i należy stosować punkty „karne" lub „ulgowe" z uwagi na rodzaj spadania, twardość podłoża, na którym się ląduje, zbroję itp.

Interesującą cechą upadków jest fakt, że powodowane przez nie obrażenia są zagadką dla medycyny. Można się tęgo połamać, spadając z małych wysokości i odwrotnie - można spaść z wysokości wręcz gigantycznej bez szwanku lub ze szwankiem zadziwiająco małym. Fakt ten proponuję uwzględniać w grze na dwa sposoby: po pierwsze, obrażenia od upadków (zwłaszcza

tych z niedużych wysokości) powinny być szybko „regenerowane" - jeśli bohater poleży jakiś czas i pojęczy, masując intensywnie stłuczony zadek, odzyska utraconą Kondycję. Po drugie, można mieć szczęście - lecąc nawet z 49 metrów, można wyrzucić „jedynki" i „dwójki". A nawet w przypadku grzmotnięcia o ziemię po locie z wysokości wyższej niż 50 metrów, Mistrz winien dać graczowi szansę uratowania życia (*vide* **Szczęście**). Należy rozróżniać między „upadkiem", a „skokiem". Bohater, który świadomie, choć ryzykownie skacze z wysokości, zasługuje na test Zręczności - zdany test winien dać szansę obrażeń mniejszych, niż przy upadku z analogicznej wysokości - co należy symulować pozbawianiem bohatera tylko połowy punktów wylosowanych opisanym wyżej sposobem (zaokr. w górę).

Wspinaczka

Podobnie jak upadki, wspinaczki należą do ulubionych rozrywek graczy. Próby wspinania z reguły kończą się spadaniem, stąd też i procedura jest zbliżona. Wspinanie się to zajęcie dla osobników zręcznych, dlatego też „wspinacza" testuje się na Zręczność. Im wyżej, tym trudniej, a zatem testuje się tyle razy, ile „zaczętych" dziesiątek mierzy sobie pokonywana wysokość, przy czym za każdą kolejną dziesiątkę metrów stosuje się wyższy o 1 modyfikator.

Przykład:

Przy próbie wspinaczki na 8 metrów przeprowadza się jeden test z modyfikatorem +1. Przy wdrapywaniu się na 12 metrów - dwa testy, pierwszy z modyfikatorem +1, drugi +2, na 25 metrów - trzy testy, modyfikatory kolejno +1, +2 i +3 itd.

W zależności od tego, na co (po czym) wspina się bohater i w jakich to czyni warunkach, dodaje się (lub odejmuje) kolejne modyfikatory:

Gładkie mury i ściany wysokich budowli:	+2
Spękane mury i ściany ruin:	+1
Ściany domów:	bez modyfikatora
Ściany „naturalne" z licznymi punktami oparcia:	-1

Ślisko i mokro:	+2
Noc:	+1
Oblodzenie:	+3
Korzystne nachylenie:	-1
Zastosowano „technikę alpinistyczną" (wbijane haki, zarzucona linka z kotwiczką, itp.):	-2

Modyfikatory są oczywiście kumulowane - bohater, chcący wspiąć się na 20-metrowy mur fortecy, w nocy, w czasie deszczu, z użyciem zarzuconej liny z hakiem, testuje Zręczność dwukrotnie, raz na 10 metrach (modyfikator +4), po raz wtóry blisko szczytu (modyfikator +5). Ciężka sprawa!

Podobnie postępuje się przy odwrotności wspinaczki - przy schodzeniu „w dół".

Wypadnięcie z gry

Bohater „żyje", ma jeszcze plusową Kondycję, ale gracz przestaje grać - wypada z gry, definitywnie lub na jakiś czas. Kiedy to ma miejsce?

Po pierwsze wtedy, gdy Inteligencja bohatera została ograniczona do zera w wyniku ataku magicznego, klątwy lub innego, ciężkiego szoku. Bohater żyje, ale znajduje się w stanie śpiączki, komatozy lub łagodnego obłędu (katatonii itp.). Nie jest zdolny do żadnych samodzielnych czynności, nie reaguje na bodźce. Gracz, prowadzący tego bohatera, wypada z gry. Postać dotknięta takim nieszczęściem jest zdana na łaskę innych. Staje się „przedmiotem". Jeśli „towarzysze" zaopiekują się nim, jeśli zapewnią mu np. magiczną kurację, bohater odzyska zdrowie, a gracz będzie mógł bawić się dalej. Jeśli towarzysze nie zdołają wyleczyć bohatera, ale dobrną do końca przygody, nie porzucając nieszczęśnika, można założyć wyleczenie lub wyzdrowienie - gracz może wcielić się w tą samą postać w następnej przygodzie.

Zwróćmy uwagę, że bohater sparaliżowany (magicznie lub naturalnie) z gry nie wypada. Paraliż oznacza Siłę i Zręczność równe zeru, ale Inteligencja pozostaje na niezmienionym poziomie.

Bohater, choć niezdolny do ruchu, niesiony lub transportowany przez towarzyszy, jest wciąż „w grze" - może na akcję wpływać radą, wskazówką, tym, co słyszy i co widzi, tym, co rozumie. Jeśli w tym stanie dotrwa do końca przygody - „wygrał".

Drugi przypadek wypadnięcia z gry ma miejsce wtedy, gdy gracz traci kontrolę nad prowadzonym przez siebie bohaterem. Kontrolę tę przejmuje MG - bohater staje się Bohaterem Niezależnym. Gracz całkowicie lub częściowo traci możliwość decydowania o tym, co jego bohater robi. Sytuacja taka ma miejsce w wyniku u*roku*, o*czarowania czy* innej formy popadnięcia pod psychiczną władzę innych, szaleństwa lub obłędu, które objawiają się w sposób nakazany przez Mistrza, działania narkotyków, niektórych toksyn, środków odurzających czy mocnych napojów wyskokowych. Ma to również miejsce w przypadku zakochania się „na zabój" i „do szaleństwa". Może być i tak, że bohater w ogóle przestaje być „bohaterem" - zamienia się w potwora, z całym „dobrodziejstwem inwentarza" - nie tylko traci kontrolę nad swą „postacią", lecz staje się kimś krańcowo innym, o innych „statystykach", psychice, zachowaniach i celach! Ma to miejsce np. przy lykantropii, gdy bohater zamienia się w wilkołaka, wampira, zombie itp. Jako potwór, jest kierowany przez Mistrza - ostatecznie, do końca (z reguły smutnego), albo okresowo, np. tylko w czasie księżycowych nocy, raz na miesiąc itp.

Niekiedy wszystkie cechy gracza pozostają na niezmienionym poziomie (choć np. przy niektórych formach obłędu Siła może znacznie wzrosnąć), a mechanika gry jest również ta sama, jednak decyzje o wszystkich (lub tylko niektórych) poczynaniach bohatera podejmuje Mistrz. Najzabawniejsza sytuacja jest wówczas, gdy o „przypadłości" bohatera jego towarzysze nie mają pojęcia - oczywiście do czasu. Mistrz winien spędzić z graczem małe *tete a tete*, wyjaśnić mu, co stało się z bohaterem i nakazać właściwy sposób gry. W momencie, gdy inni gracze połapią się w sytuacji, Mistrz przejmuje całkowitą kontrolę nad postacią. Jeśli sytuacja jest permanentna, jeśli nie istnieje możliwość „wyleczenia", gracz wypada z gry do końca. Może tylko obserwować, co wyrabia jego bohater.

Ewidentnie kończące grę są też dla gracza/bohatera takie wydarzenia jak magiczna zamiana w kamień, słup soli, żabę itp. Tego typu transformacje wymagają jako remedium bardzo silnej magii. Czy towarzysze zechcą nieść „słup soli" lub żabę do odległej świątyni lub siedziby możnego czarodzieja, który zdolny będzie zdjąć klątwę?

Powyżej wymienione i opisane sytuacje oraz rady dla Mistrzów w żaden sposób nie zawierają i nie załatwiają wszystkich, mogących wystąpić w czasie gry sytuacji - bo takowych nikt przewidzieć nie jest w stanie. Nie będą też nigdy remedium uniwersalnym, zdolnym rozwiązać każdy problem z tych, które Mistrzowi zgotują gra i akcje graczy. Cóż, każdy Mistrz Gry zna - a przynajmniej powinien znać - dwie podstawowe zasady zabawy w role playing games. Zasady te brzmią:

- Jeśli reguła nie przystaje do sytuacji, zmienia się regułę!
- A jeśli na sytuację nie ma reguły, należy ją stworzyć.

Suplement

autorstwa Jacka Brzezińskiego i Andrzeja Miszkurki

Koło Yrrhedesa przeznaczone jest dla początkujących graczy i Mistrzów Gry, którzy dopiero wkraczają na ścieżkę prawdziwej przygody. Zostało więc wyposażony w nieskomplikowane zasady, pozwalające na szybkie stworzenie bohaterów bez potrzeby zagłębiania się w tysiące tabelek. Nie oznacza to, że ustępuje w jakiś sposób innym, bardziej rozbudowanym grom. Prosty nie zawsze oznacza zły lub gorszy. Poniższe reguły stanowią pewne rozszerzenie podstawowych, stworzonych przez Andrzeja Sapkowskiego zasad, które umożliwią uatrakcyjnienie i rozbudowanie gry, a jednocześnie nie odbierą jej podstawowej zalety, czyli prostoty. Znajdziecie tu również kilkanaście nowych czarów oraz porady, jak tworzyć własne potwory.

Rozwój bohaterów

Z biegiem czasu prowadzeni przez graczy bohaterowie stają się coraz bardziej doświadczeni - a więc silniejsi, bardziej zręczni, wprawni w posługiwaniu się bronią. Stają się prawdziwymi herosami, a więc kimś, z kim inni powinni się liczyć. Z czasem każdy z nich ma szansę odnalezienia swojej drogi do chwały.

Przyjrzyjmy się na przykład postaci krasnoluda Sheldona Skaggsa, obecnie słynnego w pewnych kręgach rębajły. Na początku kariery jego wielki topór był większym zagrożeniem dla niego samego i dla jego towarzyszy, niż dla wrogów. Jednak po kilkuletnim wymachiwaniu nim na prawo i lewo, Sheldon nie tylko nauczył się trafiać we właściwy cel, ale nawet opracował swój słynny, popisowy numer - rozcinanie szpilki na dwoje z zamkniętym prawym okiem.

Takie przykłady można mnożyć w nieskończoność. Niezależnie od tego czy bohater rozpoczyna jako kuchcik (jak Simon ze *Smoczego tronu*), czy uczeń czarodzieja (Pug, bohater powieści Feista o Krondorze), w końcu, o ile oczywiście uda mu się przeżyć, osiągnie przy odrobinie szczęścia zamierzony cel - stanie się **kimś**. Poszukiwacze przygód dążą do tego celu, spędzając życie na wędrówkach z jednego miejsca w drugie. W tym czasie zdobywają nową wiedzę, uczą się nowych umiejętności i, co najważniejsze, doskonalą te, z którymi rozpoczynali wędrówkę. Nie ma w tym nic dziwnego - nawet najgorszy szermierz, o ile oczywiście uda mu się przeżyć, po kilku latach praktyki stanie się jeśli nie mistrzem, to w każdym razie przeciwnikiem, z którym należy się liczyć. W prawie każdej grze fabularnej istnieje system, umożliwiający graczom doskonalenie umiejętności bohaterów. W tej grze taki system również istnieje. Jest on oparty na punktach doświadczenia, co nie jest być może rozwiązaniem oryginalnym, ale na pewno prostym i efektywnym. **Punkty doświadczenia**, przyznawane po każdej sesji łub po każdej przygodzie, w pewien sposób odzwierciedlają postawę gracza podczas gry. Po uzbieraniu ich pewnej ilości gracz może je „wydać" i w ten sposób zwiększyć którąś z cech prowadzonego bohatera, jego umiejętność walki lub zdolności magiczne.

Punkty doświadczenia

Punkty doświadczenia są narzędziem, służącym do nagradzania pewnych postaw, zachowań i działań graczy. Jak sama nazwa wskazuje, w pewien sposób odzwierciedlają ile bohater się nauczył podczas swych wędrówek i przeżytych przygód. To, ile

doświadczenia zdobędą bohaterowie zależy tylko od nich. Jeżeli będą pasywni, doświadczenia będzie oczywiście mniej. Jeśli będą aktywni, żądni wiedzy, będzie go więcej. W tym momencie dochodzimy do pierwszego wniosku - liczba przyznanych punktów doświadczenia zależy od postawy graczy podczas gry. Aby było wam to łatwiej zrozumieć, przytoczymy pewien przykład: dwaj bohaterowie, prowadzeni przez Darka i Jacka, wyruszyli na długą i niebezpieczną misję. Carahue (bohater Darka) przez cały czas nadstawiał karku, główkował, jak związać koniec z końcem, a co więcej, narażał własne życie w obronie Larkisa (bohatera Jacka). Co robił Larkis? Niestety nic, gdyż prowadzący go gracz przez pół sesji spał. No cóż, Mistrz Gry nie miał żadnych wątpliwości, komu przyznać 10 punktów doświadczenia, a komu zero.

Na pewno chcielibyście wiedzieć kiedy, komu, za co i ile punktów doświadczenia powinniście przydzielić. **PD** (punkty doświadczenia w skrócie) powinno się przyznawać po zakończonej przygodzie, ewentualnie po sesji gry, stanowiącej w miarę spójną całość. To pozwoli wam uniknąć wielu śmiesznych, a często konfliktowych sytuacji w trakcie samej gry. Wszyscy przy tym powinni pamiętać, że ilość przyznawanych punktów doświaczenia zależy tylko od zdania Mistrza Gry i nie podlega żadnej dyskusji. Liczby, podane w znajdującej się poniżej tabeli, są tylko wytycznymi, których Mistrz Gry może się trzymać, bądź też nie.

Tabela S1.

Przyznawanie punktów doświadczenia

Za co	**Ile**
WALKA	
za pokonanie każdego słabszego przeciwnika	0 do +2
za pokonanie każdego równorzędnego przeciwnika	+3 do +5
za pokonanie każdego silniejszego przeciwnika	+5 do +10
POMYSŁY	
za pomysł o kluczowym znaczeniu dla rozwoju sytuacji	+10 do +20
za dobry, oryginalny pomysł	+3 do +5

ODGRYWANIE BOHATERA	
za dobre wczuwanie się w odgrywanego bohatera	0 do +20
za heroizm i poświęcenie się dla dobra Wych	+5 do +20
NAUKA	
za zetknięcie się z nieznanym dotychczas stworzeniem, zjawiskiem	+1 do +5
za nauczenie się nowego czaru	+3
za przeczytanie księgi wiedzy	+3
WSPÓŁPRACA Z DRUŻYNĄ	
za działanie zgodne z interesem drużyny	0 do +7

W **Tabeli S1** znajdują się propozycje, za co i ile przydzielać punktów doświadczenia. Chcielibyśmy zwrócić uwagę na to, że są to tylko sugestie, a nie niezmienne reguły, których trzeba się trzymać. W zależności od postawy graczy, Mistrz Gry może się zdecydować na pewne odstępstwa od tego, co znajduje się w tabeli. Jednak zawsze powinien pamiętać o zachowaniu równowagi i nie odbiegać zbyt daleko od przyjętych przez nas ustaleń.

Powinien również pamiętać, żeby nie przydzielać ujemnych punktów doświadczenia, niezależnie od tego, jak beznadziejnie zachowują się jego gracze. Jest to największa bzdura, na jaką może sobie pozwolić. Doświadczenie jest sumą wiedzy i umiejętności, nabytych podczas wieloletnich wędrówek. Można zdobyć go mniej, można nie zdobyć w ogóle, ale nie można stracić tego, czego się już nauczyło.

Przyznawanie punktów doświadczenia za walkę

Przyjęty przez nas system przyznawania punktów doświadczenia ma zachęcać przede wszystkim do dobrej gry, myślenia i współpracy z innymi graczami, a nie bezmyślnego zabijania zwykle niewinnych istot. W tabeli wyróżniliśmy trzy rodzaje przeciwników (lub grup przeciwników), biorąc pod uwagę ich wartość bojową w porównaniu z pojedynczym bohaterem lub drużyną bohaterów. Powinieneś pamiętać o tym, że pokonanie przeciwnika nie zawsze oznacza posiekanie go na kawałki.

W wielu przypadkach można znaleźć prostsze, lepsze rozwiązanie, które jednocześnie nie jest aż tak brutalne i drastyczne. Wystarczy, jeżeli zwyciężysz go w jakikolwiek sposób - możesz okazać się lepszym pieśniarzem, możesz lepiej grać w szachy lub cokolwiek innego; ważne, żeby twoje zwycięstwo miało istotny wpływ na rozwój przygody. Nie licz na to, że zyskasz punkty doświadczenia, jeżeli uda ci się wypić więcej piwa od dziesięciu napotkanych przechodniów - nawet, jeżeli teoretycznie będą mieli mocniejsze głowy od ciebie. I jeszcze jedno - określając wartość bojową przeciwnika w pokerze nie bierz pod uwagę jego umiejętności wymachiwania oburęcznym mieczem, lecz raczej Inteligencję (ewentualnie Zręczność...).

Przykład:

Elf Signur podczas jednej ze swoich wędrówek spotkał przerażającego zimowego trolla. Musicie pamiętać o tym, że zimowe trolle są naprawdę zawziętymi i niebezpiecznymi bestiami. Mistrz Gry, porównując zdolności bojowe Signura i trolla oraz oceniając sytuację, niewątpliwie niekorzystną dla tego pierwszego, uznał bestię za silniejszego przeciwnika. Wszystko wskazywało na to, że piękny i dzielny elf padnie trupem. Niestety, trollowi nie sprzyjało szczęście. Mimo, iż Signur był słabszy i mniej odporny na ciosy, to jego mózg, napędzany dodatkowo strachem, działał o wiele lepiej. W ostatnim niemal momencie przypomniał sobie o zamarzniętym jeziorze, które przed chwilą mijał. Ściągnął na nie trolla, pod którego ciężarem lód oczywiście się zarwał. Czas, który troll poświęcił na wydostanie się z przerębli Signur spożytkował jeszcze lepiej - uciekł. Jest to dosyć specyficzna sytuacja - w każdym bądź razie Signur w pewnym sensie zwyciężył. Należą mu się więc punkty doświadczenia.

Wyobraźmy sobie teraz podobną sytuację. Trzej przyjaciele, Signur, Larkis i Carahue, natknęli się na tego samego trolla. Mimo, że każdy z nich w pojedynkę jest od niego słabszy, razem przewyższają go pod każdym względem. Mistrz Gry powinien więc uznać go za przeciwnika słabszego, a nie silniejszego od nich. Punkty doświadczenia są przyznawane za pokonanie słabszego przeciwnika tylko pod takim warunkiem, że ma on realną

szansę zagrozić bohaterom. Tak więc, kochani gracze, zapomnijcie o mordowaniu bezbronnych chłopów, wiewiórek, królików i much - nie będzie za to punktów doświadczenia.

Jak nietrudno zauważyć, na początku gry troll (na przykład), z racji swoich wysokich cech, jest uznawany za silniejszego przeciwnika. Z biegiem czasu, gdy bohaterowie będą stawać się coraz potężniejsi, sytuacja będzie ulegała zmianie - oczywiście na niekorzyść trolla. W końcu dojdzie do tego, że troll będzie przeciwnikiem słabszym i Mistrz Gry nie będzie przyznawał za niego od 5 do 10 punktów doświadczenia, ale od 0 do2.

Przyznawanie punktów doświadczenia za pomysły podczas gry

Mówiąc o dobrych pomysłach, mamy na myśli takie idee, które w sposób konstruktywny wpływają na rozwój sytuacji w trakcie gry. Nie są to bynajmniej propozycje typu: *„Wiecie co, chłopaki, a może byśmy im tak przywalili!"* itp. Mistrz Gry powinien umieć odróżnić jedne od drugich i odpowiednio je wynagrodzić. Na tym między innymi polega jego rola. Dawno temu na jednej z sesji, pewien gracz, właśnie dzięki dobremu pomysłowi, pomógł drużynie odnieść sukces i jednocześnie ocalił wielu jej członków przed pewną śmiercią z rąk strzegących prastarego klasztoru golemów. Na szczęście w odpowiednim momencie przyszedł mu do głowy pomysł, aby, zamiast walczyć, przebrać się za nie wraz z przyjaciółmi i w przebraniu zakraść się do środka. Mamy nadzieję, że już wiecie na czym polegają dobre, a na czym złe pomysły.

Pora zająć się kolejnym zagadnieniem - czym różnią się dobre pomysły o kluczowym znaczeniu dla rozwoju sytuacji od dobrych, oryginalnych idei. Te pierwsze, to takie, bez których dalsza gra w scenariuszu byłaby niemożliwa. Te drugie - to najlepsze z możliwych opcji rozwiązania jakiejś sytuacji - niekoniecznie witalnej dla przygody. Czyli takie, dzięki którym udaje się osiągnąć coś mniejszym nakładem sił i środków, udaje się uniknąć niepotrzebnych ofiar. Na koniec jeszcze jedno, Mistrz Gry powinien przyznawać punkty tylko za te pomysły, które zostały zrealizowane.

Przyznawanie punktów doświadczenia za dobre odgrywanie postaci

Dobre odgrywanie bohatera nie polega na wykonaniu w odpowiednim momencie rzutu kośćmi. Każdy z graczy jest aktorem i, rozpoczynając grę, tworzy sobie postać zarówno o określonych cechach fizycznych, jak i cechach charakteru. Taki bohater ma swoje przyzwyczajenia, słabości, fobie - jest po prostu istotą z krwi i kości, a nie kilkoma cyframi, zapisanymi na kartce papieru. Dobre czy złe odgrywanie jego roli zależy od tego, w jakim stopniu gracz potrafi się w niego wcielić i zależnie od tego powinien być nagradzany punktami doświadczenia.

W wielu przypadkach rozwój sytuacji wymaga od graczy dużej dozy odwagi, znacznego poświęcenia. Być odważnym to wielka zaleta - nie każdy potrafi stawić czoło przeważającym siłom przeciwnika; nie każdy potrafi powiedzieć prawdę komuś, kto za jej wyznanie może cię zabić. Wiadomo przecież, że gry fabularne są z założenia przeznaczone do odgrywania ról heroicznych. Wobec tego bohaterskie postępowanie jest również premiowane.

Przyznawanie punktów doświadczenia za zdobywanie wiadomości

W trakcie rozgrywanych przygód bohaterowie spotykają najróżniejsze magiczne istoty, stają twarzą w twarz z nieznanym, zdobywają wiedzę z ksiąg, zawierających starożytną mądrość. Część z nich - ci, którzy mają predyspozycje, aby zostać magami - poznają również nowe zaklęcia. Za każdym razem, gdy dochodzi do którejś z tych sytuacji, przydziel im odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. Oczywiście pod warunkiem, że zaistniała sytuacja wnosi coś nowego do gry lub w istotny sposób pogłębia wiedzę bohaterów, zmienia ich światopogląd itp.

Przyznawanie punktów doświadczenia za współpracę z drużyną

W grach fabularnych gra się bohaterami, a nie antybohaterami. W wielu przypadkach osiągnięcie celu będzie zależało od tego,

w jakim stopniu członkowie drużyny współpracują ze sobą, jak są zgrani. Nie ma tu miejsca na niesnaski, na spory i starcia. Gracze powinni działać wspólnie, bo tylko współpraca jest w stanie zapewnić im przetrwanie w świecie pełnym potworów, pułapek i wrogich czarnoksiężników. Poza tym gracze powinni pamiętać, że w tego typu grach bierze udział grupa ludzi, a nie jedna osoba, więc trzeba postępować tak, aby wszyscy biorący udział w grze czerpali z niej taką samą przyjemność. Dlatego też, jako Mistrz Gry, staraj się od początku zwracać na to szczególną uwagę.

Co można zrobić z punktami doświadczenia?

Po zakończeniu przygody, kampanii lub pojedynczej sesji każdy bohater otrzymuje pewną liczbę punktów doświadczenia, odpowiadającą jego postawie podczas gry. Dodaje je do sumy punktów już posiadanych. Teraz może część lub wszystkie z nich wydać na jedną lub kilka z następujących rzeczy:

- zwiększenie jednej lub więcej, ze swych cech (Inteligencji, Zręczności, Siły, lub Kondycji);
- zwiększenie swych Zdolności Magicznych (tylko wtedy, jeśli jest magiem);
- specjalizację w pewnym rodzaju walki (tylko wtedy, jeśli nie jest magiem).

Ile konkretnie PD musi wydać, żeby zwiększyć którąś z cech lub wyspecjalizować się w walce, podano w **Tabelach S2-S5** i zależy od bieżącej wartości tej cechy. Na przykład, jeśli bohater chce mieć Inteligencję równą 7, a aktualna wartość jego Inteligencji wynosi 6, musi wydać 400 PD. Jeśli aktualna wartość jego Inteligencji wynosi 4, to musi wydać 1000 PD (+300 na 5, potem +300 na 6 i jeszcze +400 na 7). Wydaną liczbę PD gracz powinien odjąć od swej aktualnej puli punktów doświadczenia.

Zwiększanie wartości cech

Dzięki temu, że cechy twojego bohatera wzrastają, staje się on lepszy, silniejszy, zręczniejszy i bardziej odporny na obrażenia. Ze wzrostem cech wiąże się również wzrost obliczanych na ich podstawie współczynników pomocniczych, takich jak Walka

czy aktualna wartość Kondycji. Jeśli zwiększysz swą Zręczność lub Siłę, oblicz ponownie wartość współczynnika Walka zgodnie z zasadami opisanymi w dziale **Zasady prowadzenia oraz rozstrzygania walk i starć**. Jeśli wzrośnie twa początkowa Kondycja lub początkowe Zdolności Magiczne, odpowiednio podnoszą się również bieżące wartości tych cech - o tyle punktów, o ile rosną wartości początkowe. Jednak jeśli bieżąca Kondycja lub ZM wynosi 0, ta zasada nie obowiązuje - zmiana wartości początkowych nie ma wpływu na wartość bieżącą.

Zwiększanie Zdolności Magicznych

Zwiększenie Zdolności Magicznych o 1 punkt kosztuje 50 PD. Jednak nie można ich podnosić bez końca. Maksymalny poziom Zdolności Magicznych, które twój mag może posiadać, to trzykrotność jego Inteligencji.

Przykład:

Gonsalvo, znany mag, ma Inteligencję równą 10. Wobec tego może zwiększyć swe Zdolności Magiczne maksymalnie do 30. Powyżej tego poziomu mogą one wzrosnąć tylko przy pomocy magii.

Specjalizacje w walce

Doświadczony wojownik walczy dużo lepiej i skuteczniej od nowicjusza. Dlatego też, za odpowiednią sumę punktów doświadczenia, twój bohater może uzyskać jedną z trzech możliwych specjalizacji:

- specjalizacja w broni „dystansowej";
- specjalizacja w broni ręcznej;
- specjalizacja w walce wręcz.

Każda ze specjalizacji jest podzielona na pięć stopni zaawansowania. Nabycie któregoś z nich wymaga posiadania stopnia poprzedniego. Tak więc, jeśli na przykład chcesz specjalizować się w broni ręcznej w stopniu +3, musisz wcześniej nabyć stopnie +1 i +2.

Stopień specjalizacji jest dodawany do twej wartości bojowej w sytuacji, gdy używasz broni należącej do grupy, w której się specjalizujesz.

Na przykład, Larkis jest wyspecjalizowany w walce wręcz w stopniu +2. Jeśli więc rzuci się na jakiegoś biednego trolla z gołymi pięściami, jego wartość bojowa w tym ataku wzrośnie o 2.

Tabela S2

Rozwijanie Inteligencji, Zręczności i Siły

Int, Zr, S	PD
5	+300
6	+300
7	+400
8	+800
9	+1200
10	+2000
11	+3000
12	+6000
więcej	+10000

Tabela S3

Rozwijanie Kondycji

Kon	PD
12	+50
13	+60
15	+80
16	+90
17	+100
18	+120
19	+140
20	+160
21	+200
22	+300
23	+400
24	+500
więcej	+600

Tabela S4
Rozwijanie Zdolności Magicznych

ZM	PD
8	+50
9	+50
10	+50
11	+50
12	+50
13	+50
14	+50
15	+50
16	+50
17	+50
18	+50
itd.	

Tabela 55
Specjalizacje w walce

Poziom	PD
+1	+200
+2	+400
+3	+600
+4	+800
+5	+1000

Magia

Zasada dodatkowa: zaklęcia udane i nieudane

Szansa poniesienia fiaska podczas rzucania zaklęcia zmniejsza się o twoje Zdolności Magiczne. Na przykład, jeśli określona w zasadach szansa fiaska wynosi 80%, a twoje zdolności magiczne wynoszą 30 punktów, to ostateczna szansa fiaska wyniesie tylko 50%.

Nauka czarów

Istnieją dwa źródła, z których czarodziej może nauczyć się nowych czarów. Są to oczywiście inni czarodzieje oraz magiczne księgi. Sprawa jest o wiele prostsza, jeżeli adept korzysta z usług tych pierwszych. Nauczyciel wyjaśni wszystkie wątpliwości, nauczy prawidłowo wykonywać gesty, powie, jak akcentować poszczególne słowa. Nauka w tym przypadku jest mniej czasochłonna, trwa jeden dzień za każdy punkt kosztu czaru. Jednak nie ma nic za darmo - nauczyciel nie jest organizacją charytatywną, sam musi z czegoś żyć, dlatego też trzeba mu zapłacić. Przeważnie jest to suma rzędu 150 sztuk złota razy koszt czaru. Czasem więcej, czasem mniej - w zależności od sytuacji i Mistrza Gry.

W przypadku, gdy adept uczy się z księgi, sprawa przestaje być taka prosta. Nie ma nikogo, kto wyjaśni mu wszystkie niuanse zawarte w opisie zaklęcia. Jest zdany wyłącznie na siebie. Czarodzieje nazywają to metodą prób i błędów. (Znany jest przypadek, kiedy to mag Marcus Jacus uczył się czaru *Ogień z nieba*. Nieszczęśnik zakończył żywot drugiego dnia nauki, a wraz z nim legło w zgliszczach Stare Królestwo. Dzisiaj nazywamy ten obszar Ognistym Pustkowiem Jacusa). Nauka czaru z księgi trwa tydzień na każdy punkt kosztu czaru i kończy się sukcesem tylko wówczas, gdy mag wykona udany test Inteligencji. W przeciwnym wypadku czarodziej po prostu nie jest w stanie zrozumieć tego zaklęcia - przynajmniej na podstawie aktualnie dostępnych mu materiałów.

Należy zauważyć, że żaden czarodziej nigdy nie będzie w stanie nauczyć się zaklęcia, którego koszt przewyższa posiadane przez niego Zdolności Magiczne.

Nowe czary

Czary typu Zmiana

Do you speak English? (koszt 2 pkt.)

Jest to kolejne bardzo przydatne zaklęcie. Dzięki niemu czarodziej może swobodnie porozumiewać się w dowolnym języku. Czas działania: 1k6 x 5 minut.

Skutek fatalny: Wbrew swej woli czarodziej zaczyna lżyć rozmówcę we wszystkich językach świata.

Identyfikuje (koszt 15 pkt.)

Ten czar umożliwia identyfikację dowolnego magicznego amuletu. Po jego rzuceniu czarodziej staje się świadom mocy i sposobu działania badanego przedmiotu. Czar nie umożliwia jednak odgadnięcia hasła, jeśli takie jest potrzebne do uruchomienia drzemiących w amulecie mocy, ani też w żaden inny sposób nie przybliża metod ominięcia zabezpieczeń zastosowanych po to, by nie wpadł on w niepowołane ręce.

Identyfikacja wymaga skupienia oraz ciszy i trwa około pół godziny.

Skutek fatalny: Poddawany badaniu przedmiot zostaje kompletnie zniszczony.

Kapuśniaczek (koszt 7 pkt.)

Powoduje, że zaczyna padać deszcz. Normalny deszcz, nawet wtedy, gdy niebo jest bezchmurne. Za pomocą tego zaklęcia czarodziej może spowodować, że będzie kropił kapuśniaczek, albo że będzie lało jak z cebra. Teren objęty działaniem tego czaru rozciąga się w promieniu 200 metrów od czarodzieja. Czar działa przez 1k6 x 10 minut.

Skutek fatalny: Pogoda pogarsza się gwałtownie. Zamiast kapuśniaczku czarodziejowi udaje się rozpętać burzę z piorunami. Aha, wypadałoby jeszcze zauważyć, że pioruny z wyjątkową dokładnością celują w rzucającego...

Malej (lub Rośnij) (koszt specjalny)

Ten czar umożliwia powiększenie lub zmniejszenie ciała czarodzieja. Koszt zaklęcia zależy od tego, o ile procent chcesz zmienić swe rozmiary. Dokładniej, za każde 10% wielkości, o które chcesz urosnąć lub zmaleć, musisz wydać 1 punkt ZM. Tak więc, na przykład, jeśli chcesz urosnąć dwukrotnie (200% twej normalnej wielkości) musisz wydać 10 punktów. Jeśli chcesz się zmniejszyć do 1/4 swej normalnej wielkości (20%)

musisz wydać 8 punktów. Nie możesz się zmniejszyć do wielkości mniejszej niż 10% twych początkowych rozmiarów.

Skutek fatalny: Osiągasz efekt odwrotny do zamierzonego. Przy okazji twój rozmiar dodatkowo wzrasta lub maleje o 30%.

Opowiedz mi swą historię (koszt 6 pkt.)

Trzymając w ręku jakiś przedmiot lub przebywając w jakimś miejscu, czarodziej jest w stanie sięgnąć wzrokiem w przeszłość tego miejsca lub przedmiotu i poznać jego dzieje. Rzuć 1k6, aby określić jak daleko czarodziej sięgnął.

1-3	1k6 godzin
4-5	1k6 dni
6	1k6 lat

Czar nie działa w obecności magicznych przedmiotów ani w miejscach magicznych. Używając tego zaklęcia nie można poznać historii rzeczy i miejsc związanych z magią.

Parasol (koszt 2 pkt.)

Ochrona przed deszczem i innymi skutkami złej pogody: śniegiem, zimnem, gorącem, wilgocią itp. Zaklęcie utrzymuje stałą temperaturę wokół czarodzieja, o ile temperatura wokół niego nie przekracza -40 st. C i +40 st. C. Nie chroni przed zaklęciami opartymi na zimnie i ogniu. Trwa 1k6 godzin.

Przemieniam się (koszt 10 pkt.)

Czarodziej przemienia się w co tylko się mu żywnie podoba. Może być to kamień, ćma, słoń, człowiek - w cokolwiek. Musi jednak pamiętać o tym, że na przykład w postaci kamienia nie będzie doznawał żadnych wrażeń zmysłowych nie będzie widział, ani czuł - wszystkie cechy fizyczne odpowiadają teraz cechom tego czegoś, w co się przemienił. Jego moce magiczne zostają jednak zachowane, może również w każdej postaci normalnie myśleć.

Czas działania: 1k6 x 10 minut, chyba, że czarodziej chce odmienić się wcześniej.

Skutek fatalny: Czar działa na wszystkich w promieniu 15 metrów, z wyjątkiem czarodzieja.

Stój, kto idzie? (koszt 4 pkt.)

Dzięki temu zaklęciu czarodziej jest w stanie stworzyć wokół obozowiska system alarmowy, włączający się w momencie, gdy ktoś niepowołany wejdzie na objęty jego działaniem obszar. Jeżeli ten system zostanie uaktywniony i ktoś wejdzie na obszar chroniony czarem, w powietrzu rozlega się głos zadający pytanie: „*Stój, kto idzie?!*". Siła głosu jest tak wielka, że wystarcza na pewno, by obudzić wszystkich znajdujących się w obozowisku. Warto nadmienić, że ten efekt działa zawsze, gdy tylko jakikolwiek przedmiot lub osoba większa od szczura przekroczy granice terenu objętego działaniem zaklęcia - niezależnie od tego, czy będzie to sam czarodziej, czy pień walącego się drzewa.

Czar działa przez 4+1k6 godzin. Przed upływem tego czasu nie można go wyłączyć.

Skutek fatalny: Głos przez k6 godzin bez przerwy powtarza swą kwestię, przemieszczając się wszędzie za czarodziejem, przy okazji ogłuszając wszystkich, którzy znajdują się w jego najbliższym otoczeniu, nie wspominając już o nim samym.

Zgadnij, który (koszt specjalny)

Ten czar tworzy iluzyjne duplikaty czarodzieja. Ich liczba jest uzależniona od ilości wydanych punktów magii - za każde 2 punkty ZM tworzy się jedna dodatkowa kopia. Duplikat wygląda dokładnie tak, jak czarodziej (choć jest całkowicie niematerialny) i dokładnie powtarza jego ruchy. Przeciwnik, atakujący czarodzieja, nie jest w stanie stwierdzić, który z nich jest prawdziwy.

Czar działa przez 1k6 minut.

Skutek fatalny: Stworzone duplikaty rzucają się na czarodzieja i łomoczą go przez czas trwania czaru. Rany, które w tym czasie czarodziej otrzymuje, nie są groźne.

Zmieniam się (koszt 4 pkt,)

Dzięki temu zaklęciu czarodziej może upodobnić się do dowolnej istoty humanoidalnej o zbliżonych rozmiarach. Dlatego mag, który za pomocą tego zaklęcia chciałby zostać sobowtórem jakiejś konkretnej osoby może liczyć na sukces dopóty, dopóki trzyma się na znaczną odległość od tych, którzy „kopiowaną" osobę znają - w przeciwnym wypadku zostanie z łatwością zdemaskowany.

Uwaga: niepisany, ale ściśle przestrzegany consensus zabrania przybierania postaci osób pełniących urzędy lub funkcje państwowe i noszących tytuły arystokratyczne, w szczególności monarchów i członków rodziny panującej. Czar pozwala wyłącznie zmienić wygląd, a nie głos, sposób poruszania się itp.

Czar działa przez 1k6 godzin, chyba że czarodziej zechce wcześniej go zdezaktywować.

Wersje: *Przybieram postać* (koszt 6 pkt.). Zmienia się również głos i zapach czarodzieja.

Żeby kózka nie skakała (koszt 5 pkt.)

Jest to jedno z najbardziej złośliwych i brutalnych zaklęć. Zostało wymyślone w zamierzchłej przeszłości przez Armoryka, czarodzieja z Południa. Jegomość ten wykorzystywał je do wydobywania informacji z najbardziej opornych więźniów. Trwało to do dnia, w którym spotkały go skutki fatalne niedbale rzuconego czaru. Od tamtego czasu wśród czarodziejów czar ten nazywany jest niekiedy „*Czternaście supłów, w tym dwa na szyi*". Dzięki uczniom Armoryka zaklęcie zachowało się do dzisiaj. Czarodziej, który je rzuca może złamać, zwichnąć lub w inny sposób boleśnie zdeformować i unieruchomić jedną, losowo wybraną kończynę swojego przeciwnika. Ofierze przysługuje obrona w postaci testu Siły. Jeżeli ten test się powiedzie, czar po prostu nie działa.

Skutek fatalny: Supły na kończynach i innych członkach czarodzieja, nie zawsze czternaście i nie zawsze na szyi, ale zawsze sporo, zawsze bardzo bolesne i zawsze oznaczające permanentne kalectwo, możliwe do wyleczenia wyłącznie magią bardzo wysokiego stopnia.

Czary typu Rozkaz

Bądź dzielny, synku (koszt 2 pkt.)

Czarodziej, wypowiadając słowa mocy, wypełnia serca wojowników odwagą i męstwem. Dzięki temu czarowi niestraszne są nawet najbardziej przeraźliwe potwory oraz nie działają czary, wywołujące strach. Poza tym objęte działaniem czaru osoby otrzymują modyfikator +1 do swej Wartości Bojowej. Czar działa przez 1k6 minut na wszystkich sprzymierzeńców czarodzieja, znajdujących się w zasięgu jego głosu.

Skutek fatalny: Czarodziej osiąga efekt przeciwny do zamierzonego - wszyscy jego sprzymierzeńcy wpadają w panikę i uciekają z pola walki.

Ecie pecie (koszt 2 pkt.)

Ofiara czaru zaczyna bełkotać coś bez sensu przez 1k6 x 5 minut. Czar ten jest szczególnie skuteczny przeciwko czarodziejom, gdyż uniemożliwia im rzucanie zaklęć.

***Nie chcem, ale muszem* (koszt 15 pkt.)**

Czar działa tak samo, jak zaklęcie *Urok*, z tym, że osobie, będącej pod jego wpływem można wydawać dowolne polecenia - niezależnie od tego, czy ich wykonanie będzie niebezpieczne dla tej osoby.

Skutek fatalny: Czarodziej traci cale swe ZM.

Nienawiść (koszt 20 pkt.)

Do rzucenia tego zaklęcia potrzebny jest sproszkowany język żmiji. Czarodziej recytuje słowa zaklęcia, ciskając proszkiem w swoich przeciwników. Wszyscy wrogowie, nie chronieni przez czary takie jak *Pole siłowe*, rzucają się na siebie, walcząc aż do śmierci. Warto dodać, że czaru nie da się rzucić na jednego przeciwnika.

Skutek fatalny: Wszyscy sprzymierzeńcy czarodzieja rzucają się na niego z zamiarem wdeptania go w ziemię.

Skakanka (koszt 10 pkt.)

Wszyscy przeciwnicy czarodzieja, znajdujący się w promieniu 15 metrów zaczynają skakać w losowo wybranych kierunkach. Skaczą tak aż do końca działania czaru.

Czas działania: 1k6 x 3 minut.

Zaklęcia rzucane „na cel"

Fiku-miku i po krzyku (koszt 15 pkt.)

Z oczu czarodzieja wystrzeliwują dwa czerwone promienie, które dezintegrują przedmiot lub istotę, znajdującą się na ich drodze, nie dalej jednak niż 20 metrów. Przed tym czarem chroni tylko *Pole siłowe*, które jednakże samo zostaje zniszczone przez *Fiku-miku i po krzyku*.

Skutek fatalny: Czarodziej sam zostaje natychmiast zdezintegrowany.

Gradobicie (koszt 8 pkt.)

Rzucający to zaklęcie czarodziej przywołuje małą, czarną chmurę gradową, która z dużą prędkością nadlatuje zza horyzontu i zawisa nad ofiarą (nie wyżej niż 10 metrów). Przez okres trwania zaklęcia na głowę ofiary spada grad wielkości kurzych jaj, pozbawiając ją 1k6 punktów Kondycji na rundę. Grad pada przez 4+1k6 rund. Przed efektami tego czaru zabezpieczają zaklęcia *Parasol* i *Pole siłowe*.

Skutek fatalny: Chmura zawisa nad czarodziejem.

Klątwa (koszt 1 pkt.)

Do rzucenia tego czaru uciekają się tylko najbardziej złośliwi czarodzieje. Zaklęcie samo w sobie nie jest śmiertelnie niebezpieczne, sprawia jednak ofierze wiele kłopotów. Przykładem mogą być: świerzb, ataki kaszlu, czasowe zaniki pamięci, szybki porost włosów itp.

Czas działania: 1k6 miesięcy.

Skutek fatalny: Klątwa spada na czarodzieja.

Na kogo wypadnie, na tego bęc (koszt 10 pkt.)

To bardzo potężne i groźne zaklęcie zostało wymyślone przez szalonego czarodzieja Jaspera, któremu, jak mówi legenda, w młodości spadla cegła na głowę, co go olśniło i pozwoliło osiągnąć sukces na polu sztuki magicznej. Drogi czarodzieju, pamiętaj, żeby - zanim rzucisz to zaklęcie - spisać testament, poinformować rodzinę, pożegnać się z dziećmi i przynajmniej dwa razy się zastanowić. Twórca tego czaru wymyślił go u kresu swego życia, gdy jego umysł nie pracował już na najwyższych obrotach. Jasper sądził, że wpłynie on równie pozytywnie na ofiary, jak cegła, która spadła mu na głowę. Po rzuceniu zaklęcia w powietrzu, nad walczącymi, pojawia się kilkutonowy blok skalny, który spada na losowo wybraną ofiarę - może nią być nawet czarodziej, który rzucił ten czar. Oczywiście ofiara ginie na miejscu.

Skutek fatalny: Pojawia się jeden blok skalny na każdą osobę, biorącą udział w walce. Zjawisko to jest często mylone przez astronomów z deszczem meteorów. Do tej pory w kronikach zarejestrowano 132 przypadki blokobicia. Zginęło 327 osób lub nawet więcej. Od ponad 20 lat używanie czaru jest zakazane.

Nie przesłyszało ci się? (koszt 3 pkt,)

Ten czar pozwala czarodziejowi na stworzenie iluzji dźwięku. Z dowolnego miejsca, znajdującego się w zasięgu wzroku maga, wydobywa się dowolny, określony przez niego dźwięk - słowa, odgłosy itp. W trakcie rzucania zaklęcia czarodziej musi koncentrować się na tych odgłosach. Głośność wydawanych dźwięków jest dowolna, choć nigdy nie są one tak głośne, by kogokolwiek ogłuszyć.

Czas działania: 1k6 minut.

Maska (koszt 7 pkt.)

Ten czar można rzucić na każdy niemagiczny przedmiot, skałę, las itp. Pozwala on nadać celowi iluzoryczny kształt, zgodny z zamierzeniami czarodzieja. W ten sposób czarodziej może

między innymi ukryć swą wieżę przed niepożądanymi obserwatorami, nadając jej kształt np. kopca siana, wzgórza itp. Jeżeli przedmiot, na który rzucony jest czar, np. kamień, zostanie poruszony, zaklęcie traci swoją moc. Iluzja zostaje rozwiana również wtedy, gdy jakaś istota inteligentna dotknie w jakiś sposób jej powierzchni. Iluzja może zajmować obszar 10 m x 10 m x 10 m. Czar działa przez 1k6 x 10 dni.

Ogłuszam (koszt 3 pkt.)

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej może dla odmiany ogłuszyć swego przeciwnika na 1k6 x 5 minut. Również szybko, tak samo bezboleśnie i podobnie skutecznie. Aha, i jeszcze jedno - na głuchych nie działa.

Skutek fatalny: Podobnie jak w przypadku *Oślepienia*.

Oślepiam (koszt 4 pkt.)

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej może oślepić swego przeciwnika na 1k6 minut. Szybko, bezboleśnie i skutecznie.

Skutek fatalny: Sam czarodziej zostaje oślepiony na 1k6 minut.

Podsłuchuję (koszt 1 pkt.)

Po rzuceniu tego zaklęcia czarodziej jest w stanie podsłuchać każdą rozmowę, toczącą się w zasięgu jego wzroku. Nie oznacza to, że rozumie, co mówią rozmówcy.

Przywołuję (koszt 3 pkt.)

Dzięki temu zaklęciu czarodziej jest w stanie przywołać jedno zwierzę, pod warunkiem jednak, że to zwierzę występuje na danym terenie. Może to być zarówno mała mysz polna, jak i żyrafa. Zwierzę przybywa po k6 minutach. Pamiętaj, że czarodziej nie ma żadnej kontroli nad przywołanym zwierzęciem. Zdominowanie go wymaga zupełnie innego czaru - chyba że mag potrafi to zrobić bez pomocy magii...

Skutek fatalny: Czarodziej przywołuje najgroźniejsze (i najbardziej wygłodzone) zwierzę w okolicy, które podąża za nim przez 1k6 dni.

Skok nadprzestrzenny (koszt 15 pkt.)

Dzięki temu zaklęciu czarodziej może teleportować się w każde miejsce, które już kiedyś odwiedził, o ile pozwala mu na to liczba posiadanych punktów ZM.

Skutek uboczny: Czarodziej pojawia się w miejscu wybranym dowolnie przez Mistrza Gry.

Unieruchamiam (koszt 5 pkt.)

Za pomocą tego zaklęcia czarodziej jest w stanie unieruchomić 1k6 osób znajdujących się w odległości nie większej niż 10 metrów. Czar działa tylko na istoty humanoidalne. Jedyną ochroną przed tym czarem jest *Pole siłowe*.

Czas trwania: 1k6 minut.

Widziadło (koszt 14 pkt.)

Ten czar działa podobnie do *Maski*. Różni się jednak od niej pod kilkoma względami. Po pierwsze, wywołana za jego pomocą iluzja może się poruszać. Po drugie, nie rozwiewa się, gdy ktoś spróbuje ją dotknąć. Widziadło nie jest rzucane na przedmioty, lecz tworzy iluzyjne, niezależne od obiektów materialnych obrazy, które wyglądają jak hologramy. Używając tego czaru, można stworzyć np. łatającego w powietrzu smoka. Smok zachowuje się tak, jakby był istotą żywą - jeśli czarodziej tak sobie będzie życzył - będzie latał, machał skrzydłami itp., lecz będzie całkowicie niematerialny. Iluzja oddziałuje tylko na zmysł wzroku - nie ma żadnego dźwięku ani zapachów.

Czar działa do odwołania lub przez 1k6 x 10 dni. Iluzja może zajmować obszar 10 m x 10 m x 10 m.

Zaklęcia typu Dodatki

F/X (koszt 1 pkt.)

Wzbogaca efekty dźwiękowe, wizualne lub zapachowe rzucanych czarów, zależnie od woli czarodzieja. Efekty te w żaden sposób nie oddziałują na otoczenie, ani nie modyfikują działania

czaru. Może to być np. chichot, iluzyjne fiołki, promień światła, zielona kula ognia itp.

Warto zauważyć, że za pomocą F/X czarodziej może symulować rzucanie silnych czarów, faktycznie rzucając zaklęcia o niewielkiej mocy, i odwrotnie - może ukrywać potężne czary pod maską słabych.

Ściśle tajne (koszt 6 pkt.)

Ten czar działa odwrotnie do F/X - umożliwia rzucenie innego zaklęcia bez żadnych efektów wizualnych, dźwiękowych, czy zapachowych. Dzięki temu czarodziej może rzucić czar zupełnie niezauważalnie.

Skutek fatalny: Efekty wizualne czaru zostają dodatkowo wzbogacone, natomiast traci na mocy jego podstawowe działanie.

Zwierciadło Meduzy (koszt 5 pkt.)

Nie da się ukryć, że jest to jeden z najbardziej przydatnych czarów. Za jego pomocą czarodziej może odbić w stronę posługującego się magią przeciwnika każde skierowane przeciwko sobie zaklęcie, pod warunkiem, że koszt tego zaklęcia nie jest większy niż 5 punktów. Oczywiście nie zawsze się to udaje - trzeba wyrzucić 1, 2 lub 3 na lk6. Jeśli rzut jest nieudany, Zwierciadło Meduzy nie działa, a zaklęcie przeciwnika funkcjonuje normalnie.

Wersja silniejsza tego czaru kosztuje 10 pkt., ale też pozwala odbijać czary kosztujące do 10 punktów.

Bestiariusz, czyli jak wymyślić własnego potwora

Ten rozdział ma pomóc tobie, Mistrzu Gry, w bardzo trudnym i odpowiedzialnym zadaniu - czyli w tworzeniu własnych potworów, groźnych i zabawnych przeciwników dla drużyny twoich graczy. Zapewne chciałbyś wiedzieć, z kim bohaterowie będą mogli walczyć, co będzie mogło zagrozić ich życiu tak, żeby twoje przygody stały się ekscytujące i dynamiczne.

Według założeń Andrzeja Sapkowskiego w tym podręczniku nie ma bestiariusza. Musi wystarczyć ci twa własna

wyobraźnia. Chcąc jednak jakoś ją wspomóc, podajemy poniżej ogólne wskazówki dotyczące tego, na co powinieneś zwracać uwagę i nad czym powinieneś się zastanowić, tworząc przeciwników dla graczy.

Koncepcję samego potwora możesz zaczerpnąć zewsząd: może to być monstrum rodem z którejkolwiek mitologii, baśniowy stwór, o którym czytałeś w dzieciństwie, bohater filmu animowanego czy powieści *fantasy*. Zwróć uwagę na to, że istoty, które tak samo się nazywają, są w różnych źródłach opisane zupełnie inaczej - często więc możesz zaskoczyć graczy, wymyślając własną wersję jakiegoś stwora - choć na pewno będzie jeszcze ciekawiej, jeśli wygrzebiesz skądś coś, o czym nikt z twoich graczy nie słyszał...

Ale przejdźmy do rzeczy. Od czego zacząć? Zanim przejdziesz do zapisywania cech potwora na kartce papieru, musisz stworzyć jego wizerunek, musisz mieć jakąś koncepcję.

Powiedzmy, że na najbliższej sesji przeciwnikiem dla twoich graczy ma być potężny smok Ocvist. Jego tworzenie powinieneś rozpocząć od **opisania wyglądu, inteligencji, cech osobowości, zachowań** itp. Następnie musisz zastanowić się nad tym, jak groźnym jest przeciwnikiem, jakie są jego możliwości fizyczne i, ewentualnie, **zdolności magiczne**. Gdy już to będziesz wiedział, pozostanie ci tylko **umiejscowienie go w jakimś odpowiednim dla niego otoczeniu**, w którym wyglądałby stosunkowo realistycznie i mógłby czuć się jak u siebie w domu.

Pamiętaj, iż niezależnie od tego, jak potężną stworzysz bestię, twoja drużyna powinna mieć szansę na jej pokonanie (pod warunkiem oczywiście, że walka będzie nieodzowna; jeśli drużyna nie będzie musiała z nim walczyć, może oczywiście być istotą niepokonaną).

Ale zacznijmy od początku. Jeśli chcesz stworzyć interesującego, w miarę sensownego potwora, możesz skorzystać z poniższej drogi, składającej się z 4 kroków, która zaprowadzi cię do celu. W tej wyprawie pomoże nam smok Ocvist, który będzie służył jako przykład.

Krok 1. Rola, jaką potwór ma odegrać w przygodzie

Celem drużyny w zaplanowanej przez nas przygodzie będzie spenetrowanie starożytnych, położonych na spustoszonych ziemiach ruin. Wiadomo, że gdzieś, głęboko pod ziemią, spoczywają wielkie skarby. Mamy już za sobą etap tworzenia prawie wszystkich przeciwników. Potrzebny nam jest teraz główny strażnik ruin. Postanowiliśmy, że będzie nim smok (bo tak mówią legendy). Nie chcielibyśmy jednak, żeby smok okazał się niepokonanym potworem wielkości Pałacu Kultury, który spaliłby naszych początkujących graczy jednym ognistym oddechem. Zakładamy więc, że nie będzie on taki straszny, jakby na pierwszy rzut oka mogło się wydawać.

Jak widać, przyjęliśmy tu pewne, początkowe założenia, które wynikają z tego, jaka jest rola naszego przeciwnika. Z tej właśnie roli wyciągamy wnioski - na początek stwierdzamy, jakie *cechy powinna posiadać istota, żeby spełniała nasze założenia, a dopiero później staramy się obudować te cechy w jakąś oprawę, stopniowo tworzącą nam ostateczny*, kompletny *obraz.*

Powinieneś pamiętać, że od *roli tej istoty w przygodzie zależy po prostu wszystko. Przede wszystkim jednak zależy* od niej to, *jak dokładnie musimy naszą istotę opisać. Wiadomo*, że nad *przechodniem*, z *którym gracze będą się widzieć przez 5 minut nie powinieneś się zastanawiać tak* długo, jak nad *głównym przeciwnikiem*, którego *zniszczenie będzie* celem całej *przygody.*

Krok 2. Gatunek i możliwości

Smok to smok - wielka, groźna, mądra bestia, która zieje ogniem. Ale przecież nasz nie może być taki. Co by tu wymyślić? Hmmm.... przecież to biedne stworzenie siedzi tam już z milion lat! To pewnie także dla smoka kawał czasu. Nawet ten potężny gad mógł się przez te lata zestarzeć, nieco zdziecinnieć i zapomnieć o kilku rzeczach (na przykład nie wie już, po co tam przebywa). Na pewno również jego możliwości fizyczne nie są już takie, jak dawniej. Poza tym, zapewne posiadł kilka

dziwnych nawyków, które stanowią już nieodłączny element jego codziennego życia. Z tych powodów, mimo że w dalszym ciągu prawdopodobnie w bezpośrednim starciu gracze nie będą mieli z nim szans, jednak na pewno da się go jakoś oszukać.

Ustalamy, że Ocvist ma K30 (jest już stary, bardzo stary i schorowany), W10 (jak na smoka to niewiele, ale weźcie pod uwagę, że Ocvist ma zwiotczałe od ciągłego leżenia mięśnie, a i wzrok mu nie dopisuje), A3 (straszliwe kły i szpony: 1k8+1k4). Nasz smoczek nie jest tak potężny, jak jego pobratymcy, dawno wypadły mu prawie wszystkie zęby, a pazury stępiły się od wieloletniego drapania w łuskowatą głowę. Nie unosi się również w powietrzu, bo wydaje mu się, że skrzydła są już zbyt słabe, żeby go utrzymać. Niestety wciąż zieje ogniem (obrażenia 3k6), ale na szczęście dla graczy nie lubi tego zbyt często robić, bo od płomienia zazwyczaj mu się kręci w nosie i później przez cały dzień straszliwie kicha.

Tutaj musimy wreszcie jakoś sklasyfikować naszego stwora, stwierdzić, jakimi możliwościami będzie w rzeczywistości dysponował. Bardzo dobrze jest wybrać kilka charakterystycznych dla określonej istoty cech, które gracze zauważą i których odegranie będzie mogło stanowić interesujący motyw przygody. Zwróć uwagę na to, czy możliwości fizyczne stworzenia pasują do tego, kim ono jest w swym świecie.

Krok 3. Inteligencja, osobowość, wygląd

Większość smoków to bardzo inteligentne gadziny. Jakieś pół miliona lat temu Ocvist nie różnił się pod tym względem od swych pobratymców. Dzisiaj jednak jego mózg nie pracuje tak sprawnie, jak dawniej. Starość, brak kontaktów towarzyskich i dysput sprawiły, że gobliny, które odwiedzają go raz na pięćdziesiąt lat, wydają mu się światłymi mędrcami.

Ocvist jest przeciętnym smokiem, jeżeli chodzi o wielkość. Gdy byt mały, jego przyjaciele nazywali go Kurduplem, choć nie do końca było to zgodne z prawdą. Do dziś pozostał mu uraz z dzieciństwa - niezbyt dobrze czuje się w obecności kogoś niewiele mniejszego od siebie. Nie lubi również, gdy używa się

w jego obecności słów takich, jak kurdupel, mały czy jakichkolwiek zdrobnień. Ponieważ czasem kiepsko słyszy, może się z tego powodu łatwo zdenerwować, myśląc, że to on jest przedmiotem rozmowy, nawet, jeśli tak nie jest.

Pamiętaj, że potwór to nie tylko cechy fizyczne. Znacznie ciekawsze w przygodzie może się okazać odpowiednie wykorzystanie osobowości i charakteru istoty; to właśnie dopiero te elementy, oczywiście w powiązaniu z fizyczną charakterystyką, doprowadzą do tego, że twa przygoda stanie się niepowtarzalna. Zauważ, że od wyglądu stwora zależy, za kogo uznają go bohaterowie, a od osobowości i jej charakterystycznych cech, jak dobrze go zapamiętają i jaki będzie przebieg spotkania z nim.

Krok 4. Typowe zachowania i miejsce pobytu

W gruncie rzeczy Ocvist jest poczciwym stworzeniem, łagodnym jak na smoka. Lubi prowadzić mądre dysputy, choć w dzisiejszych czasach nie zawsze nadąża za rozmówcami. W swej jaskini hoduje stadko myszy, którymi się opiekuje i z którymi czasem rozmawia z braku lepszych słuchaczy. Poza tym, gdy jest ciepło, lubi wylegiwać się na słońcu; prawie przez cały dzień śpi, budząc się tylko od czasu do czasu, by coś przegryźć. Na noc udaje się do jaskini, gdzie rozmawia z myszami na różne tematy, przeważnie opowiadając im wspomnienia ze swej bujnej młodości. Ponieważ nie pamięta, jakie jest jego zadanie (a było to pilnowanie skarbca), na widok poszukiwaczy przygód zareaguje z pewnym zainteresowaniem. Będzie próbował wciągnąć ich w uczoną dysputę i nawet wynagrodzi, jeżeli przypadną mu do gustu. Bohaterowie powinni bardzo szybko zorientować się, że smok myśli trochę przyciężko - w tym ich cała nadzieja. Może któryś z nich wpadnie na pomysł, aby mu wmówić, że jest panem tego miejsca i przybył zabrać swoje skarby - może mu się to nawet uda.

Miejsce, w którym potwór żyje, powinno być w miarę logicznie dobrane. Wiadomo, no przykład, że wielkiego smoka nie znajdziesz głęboko w podziemiach, do których prowadzą wąskie

korytarze; jeśli bohaterowie mają problemy z dotarciem tam, to jakie kłopoty musiał mieć stwór? Drugą istotną rzeczą są typowe zachowania stwora. Powinieneś przygotować sobie wcześniej, przed grą, kilka zwyczajów i przyzwyczajeń, które określony stwór będzie posiadał. Dzięki temu będziesz mógł go przedstawić swoim graczom jako istotę żywą, realną, a poza tym odróżniającą się czymś od innych jej podobnych. A przede wszystkim dostarczysz im trochę rozrywki...

Jak widać z powyższego przykładu, tworzenie potwora to nie tylko wymyślenie wysokości jego współczynników - to przede wszystkim określenie jego osobowości i miejsca w świecie. Powinieneś zwrócić uwagę na to, żeby te dwie rzeczy były ze sobą w miarę zgodne. Trudno jest, na przykład, spotkać królika na dziesiątym poziomie labiryntu pod ziemią. Króliki nie żyją tysiąc metrów pod ziemią, żywiąc się fosforyzującymi grzybami i wycieczkami poszukiwaczy przygód, którym akurat zdarzy się zagubić. Zwróć również uwagę na zachowanie pewnych proporcji - olbrzym, będący niezbyt rozgarniętym prostakiem (jak ów opisany przez Tolkiena w noweli Rudy *Dżil i jego pies*) zastosuje wobec bohaterów mało skomplikowaną taktykę - rzuci się na nich na oślep z rykiem i wzniesioną maczugą. Nawet wilczy dół czy przemyślana zasadzka to elementy strategii, która przekracza zdolności umysłowe olbrzyma. Ale zastosują zmyślną strategię i taktykę np. orkowie, potrafiący - jak wiemy z lektury Tolkiena czy Piersa Anthony'ego - działać jako kamy i posłuszny woli herszta oddział.

Oko Yrrhedesa

Scenariusz

Wskazówki dla Mistrza Gry

Drogi Mistrzu!

Zanim zasiądziesz przy stole, frontem do spragnionej przygód kompanii, nie zapomnij o następujących czynnościach:

Przygotowanie gry

- Dokładnie i skrupulatnie zapoznaj się ze scenariuszem. Przeanalizuj ogólną strategię oraz poszczególne sytuacje, zastanów się wstępnie, jak je będziesz opisywał i prowadził. Przestudiuj mapy, by pewnie czuć się „w terenie".
- Przygotuj graczy. Objaśnij im, co oznaczają ich cechy (Kondycja, Siła, Zręczność i Walka), jak się je określa i nanosi na Kartę Bohatera. Zadbaj o ich podstawowe wyposażenie - komplet dwóch kostek sześciościennych, ołówki, kartki do notatek itp.
- Sam się przygotuj - wybierz dla siebie miejsce przy stole odpowiednio oddalone od graczy, by nie mogli „zapuszczać żurawia" do twoich notatek, map i scenariusza, pomyśl o tekturowym

ekranie, za którym będziesz mógł sekretnie rzucać kostkami. Zaopatrz się w kartki do notatek i obliczeń, komplet kostek itp.
- Jest wielce wygodne, zwłaszcza podczas przeprowadzania wszelkich walk, aby gracze posiadali figurki, przedstawiające ich bohaterów - z braku oryginalnych mogą to być jakiekolwiek improwizowane „pionki". Za ich pomocą można obrazowo i przejrzyście odtworzyć marszowy lub bojowy szyk drużyny, rozmieszczenie sił w starciu.

Rozpoczęcie gry

Na podstawie **Wstępu** do scenariusza dokonaj wprowadzenia graczy w świat przygody, objaśnij im ich zadanie. Zrób to w sposób atrakcyjny i intrygujący. Musisz już na wstępie zaciekawić graczy, sprawić, by poczuli się w skórze prawdziwych poszukiwaczy przygód, ażeby zaczęli wczuwać się w tę fantastyczną krainę. Pamiętaj, że na tym etapie gra już się toczy i to nie ty rozmawiasz z graczami. Wykorzystaj „role" Bohaterów Niezależnych i innych osób, które występują we **Wstępie**.

Prowadzenie gry

Każda kolejna sytuacja w scenariuszu, każda kolejna przygoda opisana pod właściwym numerem składa się z dwóch części:

A. Opisu miejsca i sytuacji, którą odczytasz graczom. Nie sugeruj się zbytnio słowem „odczytasz", nie opieraj się wyłącznie na suchym, scenariuszowym tekście. Bądź twórczy - obrazowo opisuj miejsce akcji, zadbaj o atmosferę, aurę tajemniczości i grozy, stwórz napięcie. Gdy trzeba, posłuż się szkicem lub rysunkiem. Gracze mogą - i na pewno będą - żądać od ciebie dodatkowych informacji, związanych z odczytywanym im opisem. Musisz tych wiadomości im udzielić. Jeśli scenariusz nie zapewni ci właściwej informacji, do akcji powinna wkroczyć twoja wyobraźnia.

B. Informacji dla Mistrza Gry, to znaczy dla ciebie. Wyłącznie dla ciebie. Ta część wskaże ci, jak prowadzić grę. To znaczy

poinformuje cię o mechanice gry, którą należy zastosować, gdy gracze zadeklarują podejmowane przez ich bohaterów czynności. Rezultat tych działań, narzucający tempo grze i popychający przygodę naprzód, będziesz ustalać za pomocą dwóch podstawowych operacji, to znaczy:

1. testowania jednej z cech bohatera

Przykład:

W części II-E scenariusza w sarkofagu przyczaił się gremlin, gotów do ataku z zasadzki. Konwencja przewiduje, że po ataku stwór rzuci się do ucieczki. Gdy jednak bohaterowie zadeklarują chęć ścigania go, rezultat pościgu będzie zależny od testu Zręczności. A zatem każdy ścigający musi być poddany testowi. Rzuca się dwiema kostkami sześciościennymi (2k6), do wyniku zgodnie ze scenariuszem dodaje się 2 - modyfikator utrudniający, oddający trudność dogonienia zwinnego stworka. Jeżeli otrzymany wynik jest wyższy niż Zręczność bohatera, test jest nieudany, gremlin umknął. Jeśli wynik jest niższy lub równy, test jest udany, a gremlin - dopadnięty i zmuszony do walki.

2. określania prawdopodobieństwa

Niektóre czynności i akcje bohaterów mogą przynieść określony skutek (powiodą się), kiedy zadecyduje ślepy los. Będą to działania nie związane z cechami bohaterów, a zatem testowanie stałoby się bezcelowe. Scenariusz poda wówczas prawdopodobieństwo takiego, a nie innego skutku - z reguły zależny od rzutu jedną kostką sześciościenną (1k6).

Przykład:

W części III-8 scenariusza, siłowe otwieranie sekretnych drzwi może (ale nie musi) spowodować blokadę mechanizmu i niemożność otworzenia wrót. O tym czy tak się stanie, zadecyduje rzut 1k6 - wyrzucenie 1 lub 2 oznacza, że drzwi się zablokowały.

Sytuacje nie przewidziane scenariuszem

Wiele, bardzo wiele sytuacji będzie nieprzewidywalnych. Gracze mają pełną swobodę wyboru działań i zapewne będą wybierać najbardziej nieprawdopodobne zachowania - może się zdarzyć, że „przechytrzą" najbardziej chytry scenariusz. Twoim zadaniem, Mistrzu, jest ustalić skutek każdej akcji. Wówczas, analogicznie do wyżej opisanych operacji, musisz:

1. Przeprowadzić test, jeżeli powodzenie (skutek) podejmowanej przez bohatera, a nie ujętej scenariuszem akcji może być uzależniony od którejś z jego podstawowych cech: Siły, Zręczności lub Inteligencji. W zależności od stopnia trudności zastosujesz modyfikator ułatwiający lub utrudniający.

   Przykład:

   W części I scenariusza może dojść do losowego „spotkania" drużyny z olbrzymem, żądającym okupu w zamian za wolną drogę. Scenariusz daje bohaterom wybór ograniczony - mogą zapłacić okup lub wyrąbać sobie drogę mieczami. Mogą wpaść jednak na inny pomysł, na przykład spróbują przechytrzyć potwora, starając się mu wmówić, że stanowią forpocztę silnego oddziału i że lepiej zrobi, jeśli zejdzie im z drogi. Mistrz, zapominając na chwilę o scenariuszu, winien wówczas przeprowadzić test Inteligencji. Stosowny byłby też modyfikator ułatwiający (np. -1) bo, jak wiadomo, olbrzymy rozumem nie grzeszą. Udany test będzie oznaczał, że olbrzym dat się okpić - wystraszony, zrezygnuje z ataku.

2. Określić prawdopodobieństwo zadeklarowanej, a nie przewidzianej scenariuszem akcji.

   Przykład:

   Ten sam, co powyżej, olbrzym. Bohaterowie nieoczekiwanie proponują mu w charakterze okupu nie 10 sztuk złota, których w myśl scenariusza żąda, a tylko 5. Mistrz może założyć, że szansa na zaakceptowanie przez olbrzyma połowy okupu wynosi 50% - (rzut 1, 2, 3 oznaczać będzie odrzucenie propozycji, rzut 4, 5, 6 - jej przyjęcie). Zadaniem Mistrza jest właściwe określenie prawdopodobieństwa. Gdyby, na

przykład, bohaterowie zaoferowali olbrzymowi tylko 1 sztukę złota, szansa na akceptację tak nikczemnie małej sumy musiałaby być minimalna; Mistrz musiałby sięgnąć po dwie kostki sześciościenne (2k6, możliwości od 11 do 66) i założyć, przykładowo, że wyłącznie wynik 65-66 oznaczałby wyjątkowo mało wymagającego olbrzyma.

3. Kierować się realizmem sytuacyjnym, wybierając, bez testowania i bez określania prawdopodobieństwa, jedyny możliwy i logiczny skutek podejmowanej, nieprzewidzianej akcji lub czynności.

Przykład:

Znany już gremlin jest ukryty w sarkofagu (część **II-E**). Załóżmy, że ostrożni bohaterowie, zamiast zaglądać do środka, wrzucą tam najpierw zapaloną gałąź lub szmatę. Jest oczywiste, że ogień zmusi stworka do panicznej ucieczki, a tym samym do ujawnienia swej obecności. Bohaterowie unikną zagrożenia, jakim byłby atak gremlina z zasadzki. Nie trzeba przeprowadzać testu - ta akcja nie jest związana z żadną cechą. Bez sensu jest też kalkulowanie prawdopodobieństwa - szansa, że bytujący w podziemiach gremlin nie boi się ognia, wynosi 0%. Niektóre z nieprzewidzianych zachowań graczy mogą cię zmusić do odmiennego niż założony w scenariuszu, przebiegu dalszej gry - czyli do konieczności zmodyfikowania scenariusza, do jego urealnienia, do podporządkowania dalszego ciągu przygody rzeczywistemu przebiegowi wypadków. Ponownie do akcji musi wkroczyć Twoja wyobraźnia!

Rozstrzyganie przebiegu i wyniku walk

Stosownie do scenariusza, względnie z własnej woli, bohaterowie ścierać się będą orężnie z przeciwnikami - scenariuszowymi „potworami". Potwór ma zapisane w scenariuszu cechy: Kondycję i Walkę, analogiczne do odpowiednich cech bohaterów, oraz cechę Atak, której bohaterowie nie mają (w praktyce, rzecz jasna, mają, ale zawsze wynosi ona 1). Atak potwora oznacza liczbę przeciwników, z którymi może on walczyć jednocześnie, w czasie jednego starcia.

Zanim dojdzie do walki, Mistrz winien szybko przeanalizować możliwą reakcję potwora przy spotkaniu z bohaterami, o ile reakcji takiej nie przewiduje scenariusz. W zależności od rozwoju sytuacji, nieodzowne może okazać się ustalenie stopnia prawdopodobieństwa, znanym już sposobem rzutu kostką. Następnie Mistrz określa, czy któraś ze stron używa broni rażącej na odległość. Jeżeli scenariusz nie stanowi inaczej, o skuteczności użycia „pocisków" decyduje test Zręczności, przeprowadzany zgodnie z podanymi wcześniej zasadami. Wyniki „ostrzału" ustala się natychmiast, jeszcze przed przystąpieniem do walki wręcz.

Walka wręcz

Kolejność działań Mistrza jest następująca:

1. Należy odpowiednio rozstawić walczących, zwracając uwagę na ich liczbę i cechę Atak. W takim ustawieniu nieocenioną rolę odgrywają „pionki" lub figurki.

   Przykład:

   W I części scenariusza drużyna atakowana jest przez 12 orków. Jeśli, na przykład, drużyna liczy 6 osób, każdy będzie walczyć z 2 orkami.

2. Należy ustalić, komu z walczących przysługują „dodatnie" lub „karne" punkty, wynikające z założonej scenariuszem lub realizmem sytuacyjnym przewagi, jaką ma nad wrogiem.

   Przykład:

   Krasnolud Fungi, Bohater Niezależny, który nienawidzi orków, walczy jak szatan. Należy mu się przeto 1 punkt dodatni. A ponieważ nosi kolczugę chroniącą go od ran - poniesie zawsze o 1 punkt mniej strat w Kondycji, niż wykaże kostka.

3. Pierwsze starcie. Każdy z graczy rzuca 2k6, do wyniku dodaje poziom swej cechy Walka i należne „punkty". Wynik jest tzw. **Wartością Bojową (WB)**. Identyczną procedurę stosuje Mistrz w odniesieniu do orków i Bohaterów Niezależnych. Porównuje się WB walczących - ten, kto ma wyższą, pokonał przeciwnika, zadał mu „ranę". Równe WB oznaczają wzajemne sparowanie ciosów. Nie wolno przy tym zapomnieć o cesze Atak!

Przykład:

Dwóch orków, przypadających w boju na krasnoluda Fungiego, to herszt bandy i zwykły ork. Wszyscy mają cechę Atak=1, a więc konieczne jest ustalenie, z kim Fungi walczy, bo może walczyć tylko z jednym przeciwnikiem. Fungi deklaruje, że walczy z hersztem. WB są następujące: Fungi 17, herszt 11, ork 15. Rezultat - Fungi ugodził herszta. Pomimo wyższej WB nie uczynił szkody orkowi. Gdyby ork miał wyższą WB, zraniłby Fungiego. Natychmiast ustala się skutki zadanych ran - czyli utratę punktów Kondycji, zależną od broni, którą walczący się posługują.

Przykład:

Fungi walczył toporem 1-6, rzut 1k6 dał 6. Kondycja Herszta wynosiła 6, została ograniczona do zera. Herszt pada martwy.

4. Skutki pierwszego starcia. Ponowne „rozstawienie" walczących: ci, którzy wyeliminowali swoich przeciwników, wspierają nadal walczących. Skutki starcia mogą być również określane w scenariuszu.

Przykład:

Scenariusz przewiduje, że po śmierci herszta morale bandy załamie się, a orki rzucą się do ucieczki. Skutki pierwszego starcia mogą też mieć odbicie w deklaracjach bohaterów antycypujących ich działania. Na przykład: mogą zechcieć ścigać umykających orków lub - jeśli starcie by przebiegało w sposób mało dla nich korzystny - sami oznajmią, że „odrywają się od nieprzyjaciela". Skutki zarówno pościgu, jak i ucieczki określa test Zręczności, przeprowadzany zawsze przez bohaterów.

5. Dalsze starcia. Powtarza się procedurę opisaną w punktach 1-4 aż do finału; ograniczenia do zera Kondycji którejś ze stron lub udanej ucieczki.

Walka i jej rozstrzyganie, połączone z dużą buchalterią, musi być przez Mistrza zajmująco i ciekawie komentowane i opisywane.

Na tym koniec. Możesz przystąpić do dzieła, Mistrzu. A jeśli Tobie i graczom spodoba się ta zabawa - czytajcie ***Magię i Miecz***! Znajdziecie w niej wiele informacji o grach fabularnych, nowe scenariusze i zasady do istniejących na rynku polskim systemów (i nie tylko).

Uwagi do scenariusza (tylko MG!!!)

- Wszystkie wymienione w scenariuszu przedmioty magiczne są wykrywalne zaklęciem *Wykrywam*. Żadne z występujących w scenariuszu sekretnych drzwi i przejść nie są magiczne, stąd *Wykrywam* nie poskutkuje.
- Wszystkie sekretne drzwi i skrytki wykryje zaklęcie Znajduję.
- Wszystkie występujące w scenariuszu drzwi można otworzyć zaklęciem *Otwieram*. Wszystkie (o ile nie zostały zniszczone) można ponownie zamknąć za pomocą zaklęcia Zamykam.
- Wszystkie korytarze i jaskinie mają mały „prześwit", można więc je zamknąć zaklęciem Tarasuję.
- Właściwości magicznych przedmiotów można poznać, rzucając zaklęcie Czytam. Wyjątek stanowią przedmioty i osoby obłożone klątwą:
  a. korona z części **III-8**;
  b. młot z części **VI-5**;
  c. kapłanka Sharilla.

Wstęp
- wprowadzenie dla graczy

Długotrwała, blisko miesięczna wędrówka, podczas której stanowiliście zbrojną eskortę karawany kupieckiej na Szlaku Kościotrupów, zakończyła się w małym miasteczku Vetteburg nad Rzeką Jesiotrową. Wynagrodzenie, jakie otrzymaliście od kupców, przeprowadzonych bezpiecznie przez pustkowia rozeszło się nadspodziewanie szybko w zajazdach i oberżach. Z tego też powodu nie kryliście gotowości wynajęcia waszych mieczy kolejnemu zleceniodawcy. Nie czekaliście długo na ofertę, a jednak, ku waszemu zdumieniu, nie przyszła ona z Gildii Kupieckiej ani od książęcych werbowników, ale od kapłanek ze

świątyni Delibe - bogini płodności i plonów. Nie mniej było zdumiewające, że do świątyni wezwano i sprowadzono was nocą, potajemnie i skrycie.

I oto siedzicie w kamiennej, pozbawionej okien sali, oświetlonej skąpo oliwnymi kagankami. Naprzeciw was dwie kapłanki, jak wszystkie czcicielki Delibe urodziwe, ale poważne, oschłe i nieprzystępne. Towarzyszy im brodaty krasnolud, który was tu sprowadził. Wiecie, że nazywa się Fungi. Starsza z kapłanek, bez wstępów i ceregieli, przystępuje do wyjaśnień:

„Nad żyznymi dolinami na północ od Vettebergu, gdzie bujnie kwitnie rolnictwo i hodowla, góruje złowrogi masyw Czerwonego Rogu. Stojąca u szczytu góry świątynia demona Yrrhedesa od dawien dawna słynęła jako miejsce potwornego kultu, źródło wszelkiego zła, nieustające zagrożenie dla osadników w dolinach. Dwadzieścia lat temu, mocą szlachetnych paladynów i możnych czarodziejów z Axen, świątynię Yrrhedesa zburzono, a zasiedlające ją monstra zabito lub przepędzono. Przez jakiś czas panował spokój, lecz od niedawna doliny znowu stały się obiektem ataków noszących to samo co niegdyś złowrogie piętno. Z masywu płyną ku ludzkim osiedlom zastępy orków, goblinów i koboldów, prowadzone przez renegatów i fanatycznych kapłanów. Czerwony Róg, niczym magnes, przyciąga wszelkie zło. Trwa nieustająca wojna. Wyrocznia w Axen, do której się zwrócono o pomoc, odpowiedziała zburzeniem świątyni, zerwaniem tego jadowitego ziela, jednak bez naruszania korzeni, skrytych głęboko w ziemi. Nie dosięgnięto więc jądra - Oka Yrrhedesa, magicznego klejnotu, promieniującego złą mocą i grozą. Gdy burzono świątynię, Oka nie odnaleziono, zwątpiono przeto w jego istnienie, uznano za symbol, wymysł, legendę. Był to błąd, brzemienny w skutkach. Wyrocznia bowiem powiada - Oko musi zostać zniszczone. Ale powtórna próba ataku wielkimi siłami, z użyciem potężnej magii, spowoduje jedynie jeszcze głębsze skrycie się potworności we wnętrznościach Góry".

„Dlatego też - wtrąca krasnolud Fungi - zdecydowano użyć małej grupy, uderzyć znienacka. Musimy odnaleźć Oko i zniszczyć je. Domyślam się, gdzie Oko jest ukryte. Należałem do

armii, która burzyła chram Yrrhedesa dwadzieścia lat temu. My, krasnoludy, żyjemy nieco dłużej od was, ludzi".

„Cel wasz - mówi młodsza kapłanka, uśmiechając się -jest szlachetny, jego osiągnięcie zapewni wam ludzką wdzięczność, sławę, przychylność wielkiej bogini Delibe... i je/' kapłanek. Gdybyście zaś uważali, że to za mało, wiedzcie, że legendarne są skarby, jakie kryje ponoć sanktuarium Yrrhedesa. Te zaś słusznie będą należały do tych, którzy je zdobędą".

„Wyruszymy - mówi Fungi - jutro przed świtem. Czas nagli. Warownie i osady w dolinach są oblężone przez liczną armię potworów Wątpię, aby w sanktuarium pozostawiono silne straże. To jest nasza szansa".

Dalsza część scenariusza przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrza Gry! Jeśli chcesz uczestniczyć w grze jako bohater nie czytaj dalej, bo zepsujesz sobie zabawę!

Wprowadzenie dla Mistrza Gry

Występujący w scenariuszu Bohaterowie Niezależni (np. krasnolud Fungi) posiadają cechy podstawowe w kolejności: Kondycja, Siła, Zręczność, Inteligencja, Walka, broń normalnie noszona. Występujące w scenariuszu potwory posiadają cechy podstawowe w kolejności: Kondycja, Walka, broń używana.

Opisy kolejnych miejsc akcji i wydarzeń podawane są w 2 częściach: pierwsza do odczytania graczom, druga - wyłącznie dla Mistrza Gry.

Rozpoczęcie gry

Przed wymarszem bohaterowie zostaną wyposażeni w ekwipunek, przygotowany przez Fungiego. Każdy członek drużyny otrzyma: worek do noszenia na plecach, sakiewkę, latarnię i do niej zapas oliwy, krzesiwo, 3 tzw. żelazne racje żywności i pełną manierkę.

Ponadto, do rozdzielenia pomiędzy uczestników wyprawy: 50 m liny z kotwiczką, młotek i zestaw haków do wbijania w skałę, krótki łom, także skromna kasa wyprawy - 15 szt. złota. Dodatkowo kapłanki wręczą drużynie jedną buteleczkę magicznego

eliksiru „o wielkiej mocy uzdrawiania" (jednorazowego użytku, przywraca Kondycję do poziomu początkowego).

Gracze, jeśli zechcą, mogą rozpocząć grę z własną bronią - jeśli nie, każdy może ze skromnej zbrojowni świątyni otrzymać miecz (1-6) i sztylet (1).

Krasnolud Fungi jest Bohaterem Niezależnym - jego rolę będzie odgrywał Mistrz Gry:

Fungi

K21 S10 Z8 18 W9 (topór 1-6, nóż 1)

Spec. zdolności: umiejętność precyzyjnego szacowania wartości kruszców i klejnotów.

Wyposażenie; latarnia, 3 żelazne racje żywności, pełna manierka.

Inne: krótka kolczuga (w walce odnosi o 1 pkt. obrażeń mniej, niż wykaże kostka. Doskonała, krasnoludzka jakość i lekkość kolczugi nie powoduje konieczności stosowania utrudniających modyfikatorów do testów).

Uwaga: Jeżeli liczba graczy jest duża (4-5 osób) rolę Fungiego można przydzielić jednemu z nich.

I. Marsz przez pustkowia

Drużyna, prowadzona przez Fungiego, opuszcza Yetteberg bladym świtem. Pokonawszy w bród Rzekę Jesiotrową, zagłębia się w lasy na jej prawym brzegu i podąża w kierunku północnym.

Uwagi dla MG: droga zajmie drużynie 4 dni. W tym czasie nastąpią określone wydarzenia „czasowe" i losowane. Zakłada się, że obfitość pożywienia, zdobywanego po drodze, pozwala na zachowanie „żelaznych racji" w stanie nienaruszonym. Odpoczynki na nocnych biwakach przywracają każdorazowo 3 pkt. Kondycji, utracone poprzednio (Kondycja nigdy nie może przekroczyć poziomu wyjściowego).

1 dzień wędrówki: na północ, aż do rwącej i kamienistej Rzeki Białej, dalej, wzdłuż jej prawego brzegu, do wodospadu. Tutaj nocleg.

Wydarzenia:

Rano: Spotkanie (wg tabeli)

Południe: atak bandy 12 orków

Ork K5 W5 (szabla 1-6);

Herszt Orków K8 W6 A1 (miecz 1-6)

Fungi do tego stopnia nienawidzi orków, że w walce z nimi ma +1 do Wartości Bojowej (WB). Morale bandy jest żadne - gdy padnie sześciu (lub gdy padnie herszt), reszta weźmie nogi za pas.

Noc z drugiego dnia na trzeci: tajemniczy ktoś lub coś świśnie w nocy worek jednego z bohaterów (losowo). Worek odnajdzie się następnego dnia w południe, leżący na drodze drużyny - pusty, a do wnętrza ktoś napaskudził.

3 dzień wędrówki: wrzosowiskami na północ, ku widocznej cały czas górze.

Wydarzenia:

Rano: Spotkanie (wg tabeli)

Południe: Spotkanie (wg tabeli)

4 dzień wędrówki: jarami, wąwozami, łożyskami strumieni ku szczytowi góry. Wieczorem drużyna osiągnie cel - resztki zrujnowanej budowli, ledwo zauważalne pod bluszczem, mchem i trawą. Tutaj drużyna musi rozbić swój ostatni obóz przed zejściem do podziemi:

Wydarzenia:

Południe: ktoś nierozpoznany strzela z ukrycia z łuku, po czym znika. Trafia jednego, losowo wybranego z bohaterów lub BN - w wypadku wyrzucenia 1, 2 na k6, odbierając 1-3 punkty Kondycji.

Wieczorem: w skalistym jarze lawina kamieni, której towarzyszy upiorny śmiech. Każdy, kto nie zda testu Zręczności, odniesie obrażenia: 1-3 punkty Kondycji. Nie odnajdzie się żadnych śladów wesołka - Fungi będzie twierdził, że to „siła nieczysta".

TABELA SPOTKAŃ

lk6: 1-4-jest spotkanie, 5 i 6-nie ma. Jeśli jest, kolejny rzut k6, określający jakie; jeżeli się powtórzy, następne:

1. Rozwścieczony **odyniec** K10 W8 A1 (1-6), zaatakuje z furią - w pierwszym starciu ma +4 do WB.
2. Cztery przyjazne **leśne elfy** K8 W6 A1 (długi łuk 1-6, trafia 3, 4, 5, 6 na k6; sztylet 1). Będą towarzyszyć drużynie przez cały (następny) dzień, bo im „po drodze". Żaden nie rozstanie się z bronią, żaden nie zgodzi się towarzyszyć dłużej.
3. Ogromny **chrząszcz - rohatyniec** K6 W4 A1 (1-3) zaatakuje. Jest nieruchawy, jeżeli drużyna zechce, umknie mu z łatwością. Pancerz chrząszcza jest trudny do przebicia, więc potwór traci zawsze o 2 punkty mniej, niż wykaże kostka.
4. **Druid Halfast** K4 W4 A1 (laska, zaczarowana, użyta jako broń, na komendę zadaje obrażenia 1k6+2 punkty). Przyjazny, będzie towarzyszył drużynie przez cały (następny) dzień. Umie leczyć przez „położenie rąk", 1 raz dziennie, przywraca 1k6 punktów Kondycji. Nie zgodzi się towarzyszyć dłużej, a tym bardziej odstąpić laski. Halfast nie będzie pytał o cel wyprawy. Jeżeli jednak bohaterowie zdradzą mu go sami, poinformuje ich, że droga do sanktuarium Yrrhedesa prowadzi „jakoby" przez „grobowce przeklętych królów", miejsce bardzo niebezpieczne, pełne złych czarów.
5. **Złośliwy olbrzym** K20 W10 A1 (maczuga 1-6+1 - „plus" za nadludzką siłę) zastąpi drogę, żądając okupu. Jeśli nie otrzyma min. 10 sztuk złota, zaatakuje.
6. **Młoda wróżka Fenu** K4 W4 A1 (żadnej). Przyjazna. Będzie towarzyszyć drużynie przez cały (następny) dzień, nie zgodzi się być z nią dłużej. Zna kilka zaklęć, ale użyje wyłącznie dwóch: poproszona, magicznie wyleczy (lk6+1 pkt. Kondycji, 1 x dziennie). Zagrożona (jest strasznym tchórzem) użyje czaru Teleportacja - przeniesie się magicznie na bezpieczną odległość (także 1 x dziennie, a więc już nie wróci). Fenri będzie ciekawa celu wyprawy - jeśli pozna go, powie, że słyszała o sanktuarium Yrrhedesa, które jest „za jeziorem". Droga do jeziora prowadzi przez jaskinie, zamieszkane przez plemiona koboldów.

II. W ruinach świątyni (mapa nr 1)

Rano Fungi poprowadzi drużynę pomiędzy omszałe głazy i resztki obalonych kolumn. W trawie wala się przerdzewiała broń, czaszki, piszczele. Pomiędzy dwoma ogromnymi blokami marmuru zieje zarośnięta pokrzywą dziura. „Tędy" - powie Fungi. Zapaliwszy latarnię, zagłębi się w otworze.

MG: Należy odnotować szyk, w jakim idzie drużyna.

A. Nieduże pomieszczenie. Na ścianach zardzewiałe kółka i łańcuchy. Dociera tu jeszcze częściowo światło dzienne, rosną mchy i karłowate roślinki. Z potrzaskanego sufitu przebijają się korzenie drzew. „Jesteśmy pod miejscem, gdzie był ołtarz - mówi Fungi. - Tu trzymali jeńców, przeznaczonych na ofiarę". Są tu jedne drzwi, w północnej ścianie, zieje tam wielka, nieregularna dziura o stopionych brzegach. „Magia - krasnolud wskazuje na dziurę - to czasami pożyteczna rzecz. Idziemy".

B. Większe pomieszczenie o potrzaskanych ścianach. W zachodniej ścianie otwarty portal i prowadzące w górę schody, całkowicie zawalone blokami kamienia. Na ścianie północnej resztki drzwi, rozbitych silnym czarem.

MG: Schody są całkowicie zatarasowane, jedyna droga prowadzi na północ przez rozbite drzwi.

C. Korytarz wschód - zachód. Tutaj już absolutnie ciemno, zapach stęchlizny i wilgoci. Popiskują szczury. Fungi zdecydowanie skieruje się na zachód.

D. Rozwidlenie korytarza - północ - południe, odnoga południowa kompletnie zawalona gruzem i ziemią.

E. Otwarty, częściowo zrujnowany portal, za nim duże pomieszczenie, w którym stoją trzy otwarte, porozbijane sarkofagi, wysokie na 1,5 metra. Płyty, którymi je przykrywano,

leżą potrzaskane na podłodze. W ścianie północnej żelazne drzwi, a raczej ich resztki, stopione przy samej framudze.

MG: Sarkofagi są puste, ograbione, zawierają nierozpoznawalne szmaty i deszczułki. W środkowym przyczaił się jednak mały, długoręki stworek: **gremlin** K4 W5 A1 (1-3), który chlaśnie swymi ostrymi jak brzytwy pazurami każdego, kto nachyli się, aby zajrzeć do sarkofagu, od razu zadając rany: 1-3 punkty Kondycji, po czym rzuci się do ucieczki w stronę A. Jest szybki i zwinny. Bohater deklarujący pościg dopadnie go dopiero po zdanym teście na Zręczność, mod. +2. Nie dogoniony gremlin ucieknie na powierzchnię.

F. Pomieszczenie jest ślepe, bez wyjścia. Cała podłoga usłana resztkami kości i broni, zardzewiałego żelastwa. „Tutaj był ich ostatni szaniec - mówi Fungi - Bili się do końca. Ale myślę, że gdzieś tu jest ukryte przejście. Chyba woleli jednak zginąć, niż zdradzić nam drogę ucieczki. Problem teraz, jak to przejście odszukać?".

MG: Każdy bohater wskazuje miejsce, które przeszukuje i jest testowana jego Zręczność. Wszystkie testy - oprócz testu przeznaczonego dla bohatera, szukającego na ścianie południowej, na wschód od drzwi - są pozorne. Na ścianie południowej „zręczny" bohater wypatrzy różniący się od innych blok kamienia. Gdy się go poruszy, okręci się na osi i odsłoni dobrze zakonserwowaną dźwignię. Pociągnięcie jej spowoduje opuszczenie się całej podłogi o metr. W ścianie wschodniej odsłoni się otwór. W otworze widać schody, prowadzące w dół.

Uwaga: Gdyby drużyna miała poważne problemy z odnalezieniem przejścia, musi je „odkryć" - Fungi.

G. Otwarty portal, za nim ślepe pomieszczenie, mocno zagruzowane, zawalone resztkami drewnianych konstrukcji. Wchodzący zostaną przywitani groźnym warczeniem; z zakamarków wyjdzie kosmaty, czarny w białe łaty stwór, przypominający małego niedźwiedzia z wielkim, puszystym ogonem.

MG: Jest to **skunksoniedzwiedź** K8 W6 A1 (spec) (1-3). Stwór nie zaatakuje pierwszy, ograniczy się do postawy odstraszającej - postawi nastroszony ogon. Zaatakowany lub rozdrażniony, zrobi to, co zwykle robi skunks. Znajdujących się w pomieszczeniu (najbliżej) smród całkowicie pozbawi możliwości walki (WB=0), będących dalej zmusi do odejmowania 2 punktów od Wartości Bojowej. Skunksoniedźwiedź będzie chciał uciekać do A i na powierzchnię. Zaatakowany, zacznie się jednak zażarcie bronić. Ofiary, nawet po dokładnym umyciu, długo jeszcze będą pamiętać to spotkanie.

Przeszukanie pomieszczenia (możliwe po pewnym czasie, gdy odór straci na sile) pozwoli na odnalezienie szkieletu człowieka w resztkach skórzanego kaftana oraz zardzewiałego miecza i skórzanego worka. W worku jest 20 szt. złota i sznur pereł (wart 20 szt. złota).

III. Grobowce przeklętych królów (mapa nr 2)

Schody z F, wąskie i strome, prowadzą około 30 m w dół i kończą się drewnianymi, zamkniętymi drzwiami.

MG: Na całym obszarze grobowców występuje magiczna aura, wykrywalna zaklęciem *Wykrywam*. Powoduje ona - o czym gracze nie wiedzą i co mogą poznać jedynie empirycznie - dodatkowe ryzyko fiaska (kumulatywne z normalnym) każdego rzucanego tu zaklęcia, wynoszące 10%. Drzwi, co do których scenariusz nie przewiduje innych możliwości, można wyważyć po zdanym teście Siły. W całym tajnym kompleksie od lat nikt nie przebywał, ponieważ został on odcięty od reszty świątyni trzęsieniem ziemi. Drużyna powinna się zorientować, że w grubej, nienaruszonej warstwie kurzu i pyłu pozostawia wyraźne ślady.

1. Pomieszczenie posiada trzy wyjścia - dwa otwarte portale na ścianach wschodniej i zachodniej, oraz ciężkie, dwuskrzydłowe drzwi z brązu na ścianie północnej. Drzwi wyposażone są w ozdobiony zamek.

Oko Yrrhedesa

MG: 1 nie dają się otworzyć siłą, potrzebny jest właściwy klucz (jest w 4).

2. Niewielka krypta, odgrodzona od korytarza żelazną kratą. Wewnątrz, na pękatym postumencie z czarnego kamienia, leży trupia czaszka, wykonana ze srebra, z dwoma wielkimi rubinami w oczodołach. Czaszka drży, dziwnie pojękuje i leciutko porusza żuchwą.

MG: Do podniesienia kraty konieczna jest kombinowana Siła minimum 20. Uniesiona krata zablokuje się w górnym położeniu. Natychmiast po uniesieniu kraty srebrna czaszka zacznie potępieńczo wyć i kłapać żuchwą. Widok i odgłos jest tak straszny, że każdy kto nie zda testu Inteligencji, mod. +1, rzuci się do panicznej ucieczki w stronę 1 i „za nic w świecie" nie zbliży się już do tego miejsca. Czaszka zamilknie, dotknięta gołą ręką lub bronią magiczną - broń niemagiczna strzaska się, jak gdyby była ze szkła. Jest to jedyny w scenariuszu przedmiot magiczny, który może zostać unieszkodliwiony przy pomocy zaklęcia *Odczyniam*. Po „uciszeniu" czaszki efekt „paniki" ustanie. (Identyczna procedura obowiązuje, gdy drużyna nadchodzi od strony 10). Trupia czaszka jest na stałe przymocowana do postumentu - nie można jej oderwać - próba taka pozwoli odkryć, że postument ma podnoszoną pokrywę. Rubiny z oczodołów można wydłubać, każdy wart jest 150 szt. złota. Wewnątrz postumentu leżą zmumifikowane zwłoki bardzo małego człowieka oraz:

- Zwój pergaminu, przewiązany czerwonym sznurem, na zwoju napisy w nieznanym alfabecie. Wewnątrz, przymocowany do pieczęci, żelazny pierścień. Nałożony na palec, magicznie chroni właściciela - traci on w boju zawsze o 1 punkt mniej, niż wyrzucono kostką.
- Zwój pergaminu, przewiązany żółtym sznurem. Na pergaminie narysowany dziwny wzór - ktokolwiek nań spojrzy, zemdleje, a pergamin rozsypie się w pył. Zemdlony ocknie się po kilku minutach, lecz bardzo osłabiony - magia odebrała mu 1k6 punktów Kondycji.

- Diadem na poczerniałej, spróchniałej czaszce, złoty, wysadzany diamentami (1500 szt. złota) bez właściwości magicznych.
- Maleńki flakonik z żółtawym płynem. Jest to niezwykle silny eliksir leczący, przywraca Kondycję do poziomu wyjściowego, dodając permanentnie 2 punkty. Jest tylko jedna porcja. Zorientować się we właściwościach eliksiru można po tym, że ma zapach podobny do eliksiru otrzymanego w świątyni Delibe, ale bardziej intensywny.

3. **B, C i D** Wszystkie trzy pomieszczenia są identyczne - żelazne drzwi z zamkiem, otwarte, zaopatrzone w zakratowany judasz. Wewnątrz resztki słomianego barłogu. W kącie, w kamieniu posadzki, lejkowaty otwór, niewątpliwie latryna. Wygląda na celę więzienną.

MG: I w rzeczy samej, są to cele więzienne.

3. A. Drzwi takie same, jak w innych celach. Są zamknięte, oprą się skutecznie wszelkim próbom forsowania siłą. Zaglądający przez judasz stwierdzi, że na barłogu leży szkielet człowieka, a na ścianie wschodniej widać wy drapane napisy, niemożliwe jednak do odczytania z tej odległości.

MG: Drzwi można otworzyć kluczem, znajdującym się w **4**. Napis, wyskrobany na ścianie, głosi: „*Ja*, Badraig z Helle, *żłobię* ten napis, litera po literze, *by* nie zwariować. Od wielu dni nikt nie przychodzi, nie przynoszą mi jadu ni napo/u. Ziemia dygotała i trzęsły się ściany - być może zemsta bogów spadła nareszcie na przeklęte sługi Yrrhedesa. Myśl o tym sprawia, że lżej mi umierać. Jestem ostatnim żyjącym (zamazane) pozabijała zdradziecka okrągła komnata, szatański most, latające gady, żywe trupy. Widziałem Oko. Widziałem je (niewyraźne) przekleństwo (nieczytelne) zemsta (nieczytelne) nie ujrzę nigdy (bezsensowne gryzmoły)".

4. Drzwi drewniane, zamknięte.

a. Pomieszczenie w kształcie litery L, dwa wyjścia. Ściany w kilku miejscach niebezpiecznie zarysowane. Przy ścianie pół-

nocnej stoi duża, rzeźbiona szafa. Pod ścianą wschodnią sterta rozmaitych rupieci - garnków, zniszczonej odzieży, pudeł, beczułek. Obok drzwi zachodnich, drewniana tablica, na niej, na gwoździach, wisi 7 kluczy i dziewięciorzemienny kańczug.

MG: W szafie, oprócz zbutwiałej odzieży i obuwia, leży tzw. morgenstem - pałka, zakończona kolczastą kulą (1-6) oraz dwa krótkie kordy (1-3). Klucze na tablicy:

- Cztery jednakowe, każdy ze skórzaną przywieszką z napisem „Cela". Pasują do **3 A, B, C i D.**
- Wielki, posrebrzany, o bardzo dziwnym kształcie. Pasuje do przejścia w **VI-E.**
- Duży, mosiężny, z przywieszką „nad jezioro". Drzwi, do których pasował, już nie istnieją, zostały zawalone przez trzęsienie ziemi.
- Duży, miedziany, bez przywieszki. Pasuje do drzwi w 1, prowadzących do **7.**

b. Latryna. Ściana wschodnia częściowo zarwana, podłoga (kamienna) pęknięta. Duży, lejkowaty otwór w podłodze, brudny, z czarnymi zaciekami, jest również pęknięty i zarwany - zieje jak wielka, czarna, smrodliwa jama.

MG: Lej latryny, pęknięty, jest poszerzony tak, że można się przez niego przecisnąć. Jest to jedyne wyjście z kompleksu (vide N).

5. Drzwi otwarte, ale zablokowane we framudze, zdeformowanej w wyniku podziemnych wstrząsów. Trzeba je wybić (test Siły). Pomieszczenie ma drewnianą podłogę i obite dywanami ściany. Pod ścianą wschodnią wielkie łoże z baldachimem, pod południową wielka komoda, pośrodku stół i cztery krzesła. Wszystko pokryte grubą warstwą pyłu i gruzu; sufit jest popękany i częściowo zarwany. Dwa wyjścia - na północ i na wschód.

MG: W komodzie, pośród sprzętów „domowych", ubrań i ich części, znajdzie się:

- Zwój liny (20 m) dziwnie chłodnej w dotyku, fosforyzującej. Jest to lina magiczna, na komendę sama wspina się w górę

i „mocuje"; odwiązuje się też, tak że można ją zawsze odzyskać. Spęta także niczym baleron każde stworzenie o Kondycji mniejszej niż 10 - tylko jedno.
- 10 szt. złota luzem.
- Procę rzemienną i woreczek pocisków - metalowych kul (10 sztuk). Proca razi na odległość 15 m (1-3 punkty). Trafienie lub chybienie określa test Zręczności, mod. +2. Po wykorzystaniu kul, można używać jako amunicji zwykłych kamieni (1 punkt).
- Wielkie dłuto - siekierę (1-6).

Wyjście na północ - korytarz za zamkniętymi (na zasuwę, od wewnątrz, od **5**) drzwiami - jest mocno zawalony gruzem, ściany są zarwane. Po około 10 m głazy całkowicie blokują korytarz i nie można już tędy przejść.

6. Drzwi otwarte. Północna i wschodnia ściana komnaty jest zarwana, wszędzie, na podłodze i sprzętach pył i gruz. Znajdują się tu tylko dwa łóżka o „polowym" charakterze. Na stojaku obok drzwi 2 włócznie (1-6), zbutwiałe opończe i pasy. Nie ma innego wyjścia z tej komnaty,

7. Duża komnata, pośrodku stoi prostokątny, rzeźbiony stół, dookoła którego zasiada w fotelach 8 kościotrupów w resztkach zardzewiałych kolczug, przed każdym, na stole, leży miecz. Ściany komnaty zawieszone są arrasami, zbutwiałymi i zakurzonymi, przedstawiającymi sceny okrutnych kaźni, a także demony i ludzi, w różnych pozycjach, głównie nieprzyzwoitych. W rogach ozdobne kolumny z białoczerwonego marmuru. Nie ma wyjścia innego niż drzwi z brązu, prowadzące do 1.

MG: Natychmiast po wejściu drużyny kościotrupy wstaną z klekotem, porwą za miecze i zaatakują.

Kościotrup

K8 (spec.) W6 A1 (miecz 1-6)

Kościotrup regeneruje utracone punkty Kondycji w każdym kolejnym starciu i jeśli jeszcze „żyje", odzyskuje 2 pkt. z uprze-

dnio utraconych. Broń magiczna, trafiając kościotrupa, powoduje o 2 pkt. więcej obrażeń, niż wskazuje kostka. Punktów tych potwór nie może regenerować. Kościotrupy są całkowicie odporne na wszystkie zaklęcia z grupy ***Rozkazów***, jako że nie posiadają umysłu. „Zabity" kościotrup rozsypuje się w proch. Kościotrupy są zaczarowanymi strażnikami tego miejsca - nie mogą go opuścić.

Na północnej ścianie, za arrasem, są sekretne drzwi; duży blok kamienia, obracający się na pionowej osi, ustąpi po silnym popchnięciu. Wypatrzenie drzwi - nawet po zdarciu arrasu - nie jest łatwe, wymaga testu Zręczności.

8. Komnata nie ma wyjścia. Pośrodku stoi sarkofag z białego, czerwono żyłkowanego marmuru. Na ścianie północnej - duża płyta kamienna z płaskorzeźbą, przedstawiającą potwora podobnego do ośmiornicy.

MG: Wewnątrz sarkofagu leży zmumifikowane ciało w resztkach bogatej odzieży. Na czerepie złota korona (600 szt. złota) na kościstych palcach: 4 pierścienie z kamieniami (20 szt. złota każdy), na szyi trupa - złoty łańcuch (100 szt. złota). Korona jest obłożona klątwą. Ktokolwiek włoży ją na głowę, choćby na chwilę, po najbliższym spoczynku (k6):

1 W ogóle się nie obudzi, będzie martwy.
2 Obudzi się i stwierdzi, że stracił wzrok - musi być prowadzony i chroniony przez towarzyszy, nie jest zdolny do żadnych samodzielnych akcji.
3 Obudzi się i stwierdzi, że stracił połowę swojej Siły (zaokr. w górę). Trzeba ponownie określić również cechę Walka.
4,5 Obudzi się i stwierdzi, że stracił mowę. Graczowi do końca gry nie wolno rozmawiać z innymi graczami, może posługiwać się wyłącznie gestykulacją. Wolno mu (krótko i węzłowato) mówić MG o czynnościach swojego bohatera.
6 Obudzi się bez problemów, klątwa się go nie ima.

Płyta z płaskorzeźbą na ścianie północnej maskuje sekretne przejście. Otwarcie go zależy od testu Zręczności. Trzeba wypatrzyć lub wymacać przycisk w prawym górnym rogu płyty. „Siłowe" próby otwarcia nie dadzą żadnych rezultatów oprócz możliwości całkowitej blokady delikatnego mechanizmu; rzut 1, 2 na k6 oznacza, że płyta się „zablokowała" i nie da się otworzyć od strony **8**.

9. Drzwi (zachodnie) zamknięte na zasuwę od wewnątrz. Pośrodku w podłodze płyta, na niej smukły granitowy postument (wysoki na 1 m), na postumencie kamienny posążek, przedstawiający diabolicznie uśmiechniętego potworka z łapami rozczapierzonymi jak do ataku. Na szyi potworka złoty wisior z jadeitową figurką, dokładną kopią posążka. Całą ścianę południową pokrywa wielka, kosmata skóra.

MG: Naszyjnik wart jest 100 szt. złota. Jednak, nałożony na szyję, natychmiast dusi, o ile nie zdoła się go zerwać. A do tego jest konieczny test Siły, mod. +1. Obalenie posążka pozwoli odkryć w postumencie otwór. Widać w nim rękojeść miecza, kunsztownie rzeźbioną. Klingę pokrywają runiczne znaki. Jest to czarodziejski miecz +2, magicznie naostrzony.

Na ścianie południowej, pod skórą, są tajemne drzwi. Wypatrzenie ich, możliwe dopiero po zdarciu skóry, wymaga testu Zręczności. Za drzwiami znajduje się krótki, niski korytarzyk, kończący się następnymi sekretnymi drzwiami (do 8). Od strony korytarzyka zarówno południowe, jak i północne drzwi łatwe są do wypatrzenia. Ich kolor różni się od koloru ściany. By je otworzyć od wewnątrz, wystarczy pchnąć.

10. Drewniane drzwi (otwarte), za nimi niewielkie pomieszczenie, zupełnie puste. Na przeciwległej ścianie następne drzwi. Czuje się przenikliwe zimno. Podłoga jest gładka, szklista i bardzo zimna.

MG: Podłoga jest gładką lodową taflą. Lód może utrzymać ciężar jednej osoby o Sile nie przekraczającej 10. Wyższy poziom Siły to 4 szanse na 6, że lód pęknie. Dwie osoby, stojące

jednocześnie na tafli, z pewnością ją załamią. Ofiary wpadną do głębokiego na 2 m lochu, którego podłogę porasta gęsty, brunatny porost.

Mrozomech (spec.)

Mrozomech wysysa ciepło z żywych organizmów, nawet najmniejsze zetknięcie z nim powoduje utratę Kondycji, a dłuższy kontakt błyskawiczną utratę ciepłoty ciała i śmierć. Należy zasygnalizować graczom niebezpieczeństwo i konieczność szybkiego działania. Samodzielne wydostanie się z lochu wymaga testu Zręczności, mod. +1. Wydostanie się z pomocą towarzyszy - testu Siły wyciągającego (średnią Siłę wyciągających). Wartość Siły musi być wyższa niż Siła wyciąga. Wyciągać na raz można tylko jednego bohatera.

Obrażenia. 1 punkt +3 punkty za pierwszy nieudany test, +6 punktów za drugi nieudany test, po trzecim nieudanym teście bohater nie żyje, zamarzł. Czekający „na swoją kolejkę" traktuje oczekiwanie jak nieudany test. Próba pokonania lochu „od drzwi do drzwi" niezależnie od zastosowanych środków ochronnych, nie powiedzie się. Bohater straci przytomność i zamarznie, zanim dotrze do drzwi przeciwległych. Jeżeli zatem tafla lodowa została załamana, loch można sforsować wyłącznie po unicestwieniu mrozomchu - jest on bardzo wrażliwy na ogień, nawet niewielki (płonąca oliwa z latami, zapalone szmaty itp.).

Wyjście z kompleksu — uwagi dla MG

Wyjście możliwe jest wyłącznie przez rozwalony lej latryny w **4B**. Zanim jednak bohaterowie na to wpadną (zapewne po penetracji wszystkich pomieszczeń), należy zasygnalizować im zmęczenie, głód, senność, konieczność odpoczynku i posiłku. Wszyscy muszą spożyć po „żelaznej porcji" i wypić zawartość manierki. Kto tego nie uczyni, traci 1 pkt. KON. Bohaterów „zmorzy" sen. Przywróci on każdemu 3 pkt. utraconej poprzednio Kondycji.

IV. W jaskiniach (mapy nr 3 i 4)

1. Trzeba przecisnąć się przez ciasny, częściowo rozwalony lej latryny, pokryty zaskorupiałymi ekskrementami. Poniżej leja jest poziomy, ocembrowany kanał, rura o średnicy mniejszej niż 1 metr, o wyraźnym spadzie w kierunku północnym. Kanał jest zupełnie suchy. Można nim wyłącznie pełznąć. Nawet utrzymanie się w pozycji na kolanach jest utrudnione.

a. Na północ, w kierunku spadu po około 20 m kanał jest zawalony, zablokowany. Trzeba zawracać, nie można jednak „wyminąć się". Kto pełzł na końcu, teraz będzie pierwszy.

b. Na południe, w kierunku wznoszenia się kanału. Po drodze mija się widoczne na „sklepieniu" wyloty latryn w celach więziennych 3. Około 5 m za ostatnim wylotem drogę przegradza gęsta, mocno skorodowana krata.

MG: Wyrwanie kraty wymaga testu Siły. Zaraz za kratą kanał skręca skośnie w lewo. Po około 10 m pierwszy pełznący zobaczy parę świecących ślepi... W kanale przyczaił się jaskiniowy myszojad. Jest to stwór podobny do mrówkojada.

Myszojad

K6 W4 A1 (1-3 + spec.)

Potwór, warcząc wściekle, plunie na pierwszego bohatera żrącą śliną. Czy bohater zdołał ocalić oczy, zależeć będzie od testu Zręczności. Jeśli będzie nieudany, bohater jest oślepiony... Jednak skutki zetknięcia się oczu ze śliną myszojad a miną po około godzinie. Bohater odzyska wzrok w okolicach jaskini 8. Myszojad, niezależnie od plunięcia, również zaatakuje. Bohater, walcząc w ciasnym kanale i w niewygodnej pozycji, ma -2 do WB (jeśli jest oślepiony, dalsze -3). Towarzysze, będący z tyłu, mogą go wesprzeć jedynie moralnie. Myszojad, zraniony dwukrotnie, ucieknie.

2. Kanał otwiera się na większą jaskinię. Można się tu z trudem wyprostować. Żwir i gładkie otoczaki na dnie, sącząca

się leniwie strużka wody świadczy o tym, że korytarz jest dawnym łożyskiem strumienia. Niegdyś, gdy strumień niósł więcej wody, spłukiwał też ocembrowany kanał. Struga wody płynie z południa na północ. W porównaniu z martwotą i śmiertelną ciszą w kompleksie, jaskinia tętni życiem. Pomiędzy kamieniami biegają i skaczą owady, pełzają ślimaki, w rozpadlinach skał coś szeleści i popiskuje. Ze stropu, rozwijając raz po raz swe błoniaste skrzydła, zwisają nietoperze.

3. Rozwidlenie. Strumyk wypływa z rozpadliny w południowej ścianie korytarza Na wprost zaś korytarz wznosi się wyraźnie, jest suchy, szerszy i o wyższym pułapie. Leżą tu, porozrzucane, kości małej istoty. Rozpadlina, z której wypływa potoczek, po około 10 m zwęża się tak, że nie można się przecisnąć. Z ciasnej szczeliny tryska źródełko.

MG: O konieczności uzupełnienia zapasu w manierkach można graczom przypomnieć, sugerując, że czują „silne pragnienie" na widok krystalicznie czystej źródlanej wody. Kości na podłożu Fungi zidentyfikuje jako należące do kobolda.

4. Większa i wyższa jaskinia, rozwidlenie. Leżą tu liczne kości karłów, porozrzucane w nieładzie, potrzaskane. Koryto strumyka skręca na północ. Po około 15 m drogę blokuje ogromny głaz, strużka wody znika pod nim. Głazu nie sposób poruszyć. Korytarz wiodący na wschód jest wysoki, można swobodnie iść, droga wyraźnie się wznosi.

MG: Fungi rozpozna kości, leżące wśród głazów - należą one do koboldów.

5. Jaskinia jest częściowo zawalona głazami. Natychmiast po wejściu, bohaterowie usłyszą chrzęst chitynowego pancerza i chrobot licznych odnóży. Zaatakuje ich bowiem, machając ostrymi szczypcami, ogromna stonoga.

MG: Dotknięty przez stonogę doznaje potwornego bólu (jad!) i jest całkowicie wyłączony z walki na tyle starć, o ile jego Siła jest niższa od 12 (mający Siłę=12 lub większą - na 1 starcie).

W razie ucieczki, stonoga będzie ich ścigać (o powodzeniu ucieczki decyduje test Zręczności). Stonoga nigdy nie będzie ścigać poza jaskinię 7. Nie znosi bowiem zapachu rosnących tam grzybów.

Wielka stonoga

K11 W8 A1 (1-6 +spec.)

6. Niewielka jaskinia, rozgałęzienie korytarzy na północ, południe i wschód.

MG: Jeżeli drużyna nadchodzi od strony 3, stonoga z 5 zaatakuje ich tutaj. Usłyszą chrobot jej odnóży, kiedy będzie nadbiegać północnym korytarzem.

7. Jaskinia bardzo wilgotna, silnie cuchnąca pleśnią. Ściany porasta dziwny, zielonkawy grzyb. Na glinianej polepie stoją dwa wiklinowe koszyki.

MG: Grzyb jest przysmakiem koboldów, przychodzą do jaskini, by go zbierać. Dla innych stworzeń jest on nie do przełknięcia.

8. Duża jaskinia, przegrodzona ścianą z drewnianych bali, zza której błyska światło i dobiegają podniesione, szczekliwe głosy. W ścianie są drzwi, małe i niskie.

MG: Ściana chroni kompleks jaskiń, zamieszkanych przez koboldy, przed atakami stonóg i innych jaskiniowych potworów. Szpary pomiędzy belami pozwolą, po cichym i dyskretnym podejściu (bez testu, koboldy zachowują się bardzo głośno), „podejrzeć" dwa niewielkie, psiogłowe potworki o czerwonawej skórze, kłócące się zajadle i wyrywające sobie skórzany bukłak. Na podłodze stoi latarnia. Drzwi są słabe, wybić je można uderzeniem lub kopniakiem (test Siły, mod. -2) bez trudności.

Kobold

K3 W4 A1 (nóż 1)

Oko Yrrhedesa

Zaskoczone koboldy w pierwszym starciu są ukarane 1 karnym punktem do ich WB. Będą starały się uciec po drabinie do góry (5 metrów), by zaalarmować innych. O tym, czy uciekającego kobolda uda się ściągnąć z drabiny, decyduje test Zręczności, mod. -2 (ułatwiający). Jeśli drużyna zaczeka, po kilku minutach koboldy uciekną z pomieszczenia. Jaskinia jest rodzajem spiżami. Koboldy zmagazynowały tu suszone mięso, wędzone ryby, suszone grzyby i warzywa, bukłaki z winem, antałki piwa, opał itp. Drabina prowadzi do 9 na drugi, wyższy poziom, który jest zamieszkały przez koboldy.

Kompleks koboldów — uwagi dla MG

Jaskinie są naturalnego pochodzenia. Większość ma zapewnioną wentylację przez małe, niezauważalne szczeliny w skale. Zamieszkuje tu banda koboldów ze szczepu Krzywonosów. Koboldy mają około 1,20 m wzrostu, łysą skórę czerwonawej barwy i głowę o psim pysku. Ubrani są w skóry i futra. Zręcznie używają lekkich kusz (1-3), uzbrojeni są głównie w jatagany i pałki (1-3). Dobrze widzą w ciemnościach, mimo to oświetlają swoje siedziby, albowiem latarnie i kaganki traktują jako luksusową ozdobę. Okrutni rozbójnicy atakują bez wahania gdy mają przewagę. Szczególnie nienawidzą gnomów i toczą z nimi stałe wojny. Koboldy będą unikać bezpośredniego starcia z silną drużyną. Będą też dążyć do osaczenia jej, barykadując drzwi i przejścia. Broniąc barykady lub innego ufortyfikowanego punktu oporu, koboldy mają +1 do WB. Będą ostrzeliwać drużynę z kusz. Kto na k6 wyrzuci 1, 2, 3 zostanie trafiony bełtem. W razie walki w korytarzach, drzwiach i wąskich przejściach, w jednym szeregu, ramię w ramię, może walczyć 2 ludzi przeciw 4 koboldom.

9. Po drabinie z 8 wchodzi się do małej pieczary, z której w kierunku wschodnim prowadzi prosty korytarz. Na ścianie żelazny uchwyt do pochodni.

10. Drzwi, solidne i mocne, zamknięte na sztabę od strony korytarza. Wewnątrz, w obszernej pieczarze,

znajduje się 10 drewnianych klatek, zamkniętych na kłódki. W dwóch klatkach siedzą, w opłakanym stanie, jeńcy koboldów: dziewczyna i gnom.

MG: Oboje są Bohaterami Niezależnymi.

Melilotta

K18 (obecnie 12) S8 Z9 112 W9
(obecnie bez broni - minus 4 do WB)

Melilotta jest sprytną awanturnicą, została pojmana tydzień temu, gdy jej drużyna wpadła w zasadzkę. Nie jest ranna, ale wygłodzona. Uwolniona, natychmiast poprosi o jedzenie. Pochłonie 2 „żelazne racje" i manierkę wody, co przywróci jej 3 punkty Kondycji.

Zerg

K8 (obecnie 7) S7 Z10 18 W9
(obecnie bez broni - minus 4 do WB)

Zerg, gnom, ma 1 m wzrostu, nie może posługiwać się bronią inną niż nóż, sztylet, kord itp. Wprawnie posługuje się lekką kuszą - wówczas jego Z=12. Siedzi w klatce krótko, kilka dni. Jest ostatnim z pojmanych przez koboldów gnomów. Pozostali zostali okrutnie zamordowani. Uwolnienie jeńców (otwarcie klatek) wymaga testu Siły. Obydwoje BN (MG może, jeżeli zechce, przydzielić te role nowym graczom, chcącym dołączyć do zabawy w czasie trwania gry) wyrażą chęć przyłączenia się do drużyny, widząc w tym jedyną szansę ratunku. Pytani o drogę wyjścia z kompleksu, BN będą wiedzieli o jaskiniach **15, 16 i 17**. Nie wiedzą, że główne siły koboldów pociągnęły na wyprawę zbójecką, więc przebicie się przez „całą" hordę do wyjścia **17** uznają za szaleństwo. Doradzą dyskretną penetrację korytarzy, które znają. W czasie uwalniania jeńców, może (1, 2 na k6) nadciągnąć grupa 1k6+2 koboldów, chcących „poigrać" z jeńcami. Idąc, będą zachowywać się na tyle głośno, że zaalarmują drużynę.

Kobold

K3 W4 A1 (jatagan lub kord 1-3)

Oko Yrrhedesa

Zaskoczone koboldy będą miały -1 do WB. Będą głośno krzyczeć, by zaalarmować innych, co może im się udać (50%) jeśli walka z nimi zajmie drużynie więcej niż 3 starcia.

11. Drewniane drzwi (otwarte), zza których dobiegają 11 odgłosy hałaśliwej rozmowy. Przy zastawionym stole siedzi czwórka koboldów - trzech wyjątkowo dużych, od pasionych i jeden mały, pomarszczony jak suszona śliwka.

MG: Jest to „elita" bandy, która urządziła sobie bankiet.

Doborowy kobold

K5 W5 A1 (szabla 1-6)

Doborowy kobold

K6 W5 A1 (toporek i-6)

Doborowy kobold

K6 W6 A1 (miecz 1-6)

Szaman

K3 W4 A1 (nóż)

Przedmiot magiczny: muszla na szyi szamana - amulet Odchyłka. Noszący muszlę nie może być trafiony żadnym niemagicznym pociskiem, czar odchyli tor lotu. Cała „elita" ma -1 do WB z uwagi na stan upojenia. Jeśli będą zaskoczeni, dodatkowe -1 w pierwszym starciu. Jeśli starć będzie więcej niż 3, jest 50% szans, że hałas i ryki zaalarmują resztę koboldów. W sakiewkach koboldów jest łącznie 30 szt. złota, u szamana nic, nawet sakiewki. Na stole bukłak kwaśnego wina i wielka szynka (2 racje żywności). Znajdzie się w tym pomieszczeniu i wyposażenie dla BN.

12. Drzwi z drewnianych beli, zamknięte na kłódkę. Wewnątrz nieduża, „luksusowo" wyposażona pieczara, zasłany futrami barłóg, skrzynia, stół z resztkami jedzenia, na stole świecznik z czaszki gnoma. Naczynia i puchary (w tym 2 złote) walają się na podłodze.

MG: Wyważenie drzwi wymaga testu Siły, mod. +1. Jest to kwatera herszta koboldów, aktualnie przewodzącego hordzie podczas wyprawy. W skrzyni znajdują się: 3 kordy (1-3), lekka kusza (1-3) z kołczanem 20 bełtów, toporek 1-6, trzy kobiece suknie i but bez pary. Pod barłogiem herszta, sprytnie ukryta pod jednym z leżących tu płaskich kamieni (konieczny test Zręczności), leży żelazna kaseta, zawierająca: 350 szt. złota, 6 złotych pierścieni (po 20 szt. złota), 20 wisiorków (po 10 szt. złota), 4 srebrne bransolety (po 10 szt. złota), 4 rubiny i 10 szafirów różnej wielkości, wartość każdego 1k6 x 10 szt. złota. Każdy ze złotych pucharów na podłodze wart jest 50 szt. złota.

13. Korytarz wiedzie w dół, kończy się ciężkimi drzwiami z beli, zamykanymi sztabą od strony korytarza. Drzwi są otwarte, żelazna sztaba stoi obok. Zza drzwi sączy się światło dzienne. Wielka kawerna, tworząca naturalną przystań pod skalnym dachem, otwiera się na jezioro, wypełniające skalną rozpadlinę o stromych, pionowych ścianach. Na brzegu drewniany pomost, przy nim 6 czółen z wiosłami. Na pomoście trzech koboldów, zajętych łowieniem ryb na wędki.

MG: Na widok drużyny koboldy chwycą za leżące na pomoście harpuny (8 szt.). Zaatakowani, zdążą jednak raz rzucić pociski w bohaterów (losowo, uniknięcie - test Zręczności, obrażenia 1-6), po czym będą walczyć wręcz.

Kobold

K4 W4 A1 (harpun 1-6)

Jedno czółno może pomieścić 2 ludzi (i gnoma). Uwaga: gnom Zerg będzie się bał wsiąść do czółna, ponieważ nie umie pływać!

Z jaskini można się wydostać wyłącznie wodą (vide część V).

14. Duża jaskinia o wysokim pułapie. Ściany udekorowane skórami, zdartymi z ludzi, elfów i gnomów. Ustawione w podkowę stoły, naprzeciw stołów trzy wbite w grunt pale, czarne od krwi, naokoło porozrzucane najrozmaitsze

narzędzia tortur, rzemienie, łańcuchy itp. Także czaszki i piszczele nieszczęsnych ofiar, głównie gnomów. Na środku palenisko z kamieni, pełne zwęglonych kłód.

MG: Jest to „sala rozrywek" koboldów, obecnie pusta.

15. Drewniane drzwi (otwarte) obite skórami gnomów. Zza drzwi dobiega gwar. W środku, na barłogach i przy stołach, śpi, siedzi lub leży kilkudziesięciu koboldów.

MG: Koboldów jest 30, reszta bandy znajduje się na wyprawie łupieskiej.

Kobold

K4 W4 A1 (jatagan, kord 1-3)

Nagłe pojawienie się drużyny wywoła popłoch i ucieczkę koboldów do 16, gdzie potwory uzbroją się w dzidy (1-6) i lekkie kusze (1-3), by zorganizować punkt oporu. Jeśli drużyna wejdzie tu przed odwiedzeniem innych pomieszczeń, wrzawa zaalarmuje i ściągnie koboldy z **11** i **13**. Wyjście z jaskini, prowadzące do 16, zamykane jest mocnymi drzwiami z zasuwą od strony **15**. Umożliwi to odcięcie zbiegłych do **16** koboldów od reszty kompleksu. Przynajmniej na czas, potrzebny im do wyrąbania drzwi toporami (do uznania MG).

16. Dookoła tej jaskini, pod sklepieniem, biegnie drewniany pomost. Pod nim, na stojakach najróżniejsza broń i ekwipunek. W ścianie wschodniej drzwi, zamykane na belkę od wewnątrz, tj. od **16**.

MG: Jeśli koboldy zorganizowały tu punkt oporu, będą na pomoście, uzbrojone w kusze i „koktajle Mołotowa" z flakonów oliwy. Wciągnięte drabiny uniemożliwiają dostanie się na pomosty. Jakakolwiek próba wejścia do jaskini, podjęta przez bohaterów w takiej sytuacji, jest prawie samobójcza oznacza 1k6 + 3 obrażeń od strzał i ognia. Atak na pomosty lub próba przedarcia się w stronę wyjścia do **17** oznacza 3 x 1k6 + 3 punkty utraty Kondycji. Utratę punktów Kondycji przy podjęciu przez drużynę rozsądnych „środków ochronnych" MG

skalkuluje w zależności od sytuacji i swego uznania. Należy jednak pamiętać, że po ucieczce bohaterów do **17**, koboldy natychmiast zamkną wierzeje. One zaś są bardzo solidne i wywalić je można jedynie taranem. Należy przyjąć, że ucieczka drużyny z kompleksu jaskiń przez **17** oznacza koniec gry, to jest powrót drużyny do Yettebergu.

17. Wyjście z jaskini koboldów na światło dzienne, otwarte, częściowo zabarykadowane kamiennym murkiem.

MG: Zwykle przebywa tu 4 koboldów - wartowników.

Kobold

K4 W4 A1 (dzida 1-6)

Jeśli w kompleksie rozgorzeje walka, wartownicy będą w **16**, na pomostach, lub w pościgu po korytarzach. Wyjście prowadzi na wschodni stok Czerwonego Rogu. Jeśli drużynie uda się tędy przedrzeć, oznacza to praktycznie koniec gry. Bohaterowie muszą wrócić do Yettebergu i zameldować o fiasku misji. Ponowne zejście drużyny pod ziemię przez lochy świątyni lub ponowne wyruszenie z Yettebergu tej samej grupy wymaga zorganizowania nowej operacji. W kompleksie jaskiń może już być cały szczep Krzywonosów (około 150 koboldów) i to zaalarmowanych agresją dokonaną na ich siedzibę. Jest oczywiste, że od strony jaskiń (od **8**) wystawione będą silne i czujne posterunki, dobrze strzeżone będzie też wyjście **17**. Dowiedziawszy się o zabiciu przez drużynę stonogi, koboldy mogą próbować opanować kompleks świątyni.

V. Jezioro (mapa nr 5)

Uwagi dla MG: Jeziora powstały po wypełnieniu przez wodę rozpadlin skalnych, położonych u stóp wierzchołka Czerwonego Rogu. Droga ze świątyni Yrrhedesa do sanktuarium Oka prowadziła niegdyś szerokimi schodami, wzdłuż zachodniego skraju jeziora mniejszego. Schody te zostały zawalone wskutek ruchów tektonicznych.

Oko Yrrhedesa

1. Wypływ z jaskiń koboldów na większe jezioro znajduje się we wschodniej jego części. Woda jest głęboka i mętna. Wszystkie skały dookoła są pionowe. Nie ma możliwości, by „przybić" czółnem do brzegu, ani też sposobu, by wspiąć się na którąś ze ścian. W zachodniej części jeziora widać dwa wyjścia. Są tu jaskinie, umożliwiające wpłynięcie czółnami. Jedno z wyjść jest ogromne, drugie znacznie mniejsze. Oba odgrodzone są od jeziora podwójnym płotem z sieci, rozpiętej na wbitych w dno palikach.

MG: Sieć została założona przez koboldy, by nie dopuścić do wpływania na większe jezioro potworów z **3 i B**. Można ją usunąć, np. przecinając.

2. Jaskinia, szeroka i wysoka. Może płynąć kilka czółen „burta w burtę". Od razu widać też przesmyk na drugie, mniejsze jezioro.

3. Mniejsza jaskinia jest ciemna i kręta, miejscami o dość niskim stropie. Prowadzi do wielkiej pieczary bez wyjścia. Woda jest tu dość płytka (1,5-2 m) brudna, mętna i śmierdząca.

MG: Pieczara jest siedliskiem olbrzymiej ośmiornicy.

Ośmiornica

K20 W9 A4 (1-6 + spec.)

Głowonóg znienacka zaatakuje jedną, losowo wybraną ofiarę z pierwszego czółna, które tu wypłynie. Oplecie ją mackami i wciągnie do wody. Schwytany, trzymany w uścisku i będący w wodzie, walczy z karnymi punktami -4 do WB. Jeśli bohater ten przegra 3 kolejne starcia, traci życie - został zaduszony i utopiony. Trzymając ofiarę, ośmiornica może jednocześnie walczyć z pozostałymi bohaterami (Atak 4). Jeśli któryś z bohaterów deklaruje przed starciem, że chce odrąbać mackę ośmiornicy i starcie wygra, ośmiornica nie traci Kondycji, ale 1 punkt ze swojej cechy Atak za każdą odrąbaną kończynę. Gdy więc straci 4, pozbawiona jest zupełnie możliwości atakowania i musi wtedy

uciekać. Schwytanego w uścisk ośmiornica puści, gdy straci 10 punktów Kondycji lub 3 macki. Wówczas ofiara, dopóki jest w wodzie, ma tylko -2 do WB. Ośmiornica nie reaguje na zaklęcia Zaśnij i *Stój*

4. Mniejsze jezioro jest również dookoła otoczone przez pionowe, nieprzystępne skały. Jedynie w zachodniej części widać u podnóża ściany skalnej rumowisko głazów, tworzące kamieniste lądowisko, „plażę", na którą można dokonać desantu. Powyżej, na wysokości około 20 m od lustra wody, wznosi się fragment zawalonych schodów i część wtopionej w ścianę budowli, frontonu, podpartego kolumnami. Skała, wiodąca ku frontonowi, jest stroma, popękana, pełna szczelin.

MG: Czółna, zmierzające ku kamiennemu lądowisku zaatakuje żyjący w tych wodach ogromny, pięciometrowy drapieżny gad.

Płetwojaszczur

K22 W 10 A3 (1-6)

Gad zaatakuje znienacka, wynurzając się z głębiny, uderzy w jedno (losowo wybrane) czółno i wywróci je. Pasażerowie znajdą się w wodzie. Płetwojaszczur zwróci się ku następnemu (wybranemu losowo lub najbliższemu) czółnu. Pasażerowie tego czółna muszą „odeprzeć" potwora - wygrać z nim starcie - jeśli im się to nie uda, gad wywróci czółno i zaatakuje inne. Kiedy powywraca wszystkie, zacznie polować na pływających w wodzie. Bohaterowie mają -2 do WB. Czółna nie atakowane mogą same próbować obezwładnić gada, ratować pływających lub bezpiecznie uciekać do lądowiska w 5.

Pływanie: Kto wypadł za burtę, dopłynie bezpiecznie do 5 jeśli zda test Siły. Przy czym, jeśli test jest nieudany, a do „zdania" brakują 2 punkty, MG ostrzega bohatera, że utonie, jeśli nie odrzuci broni i worka z bagażem. Jeśli do zdania brakuje 1 punkt, bohater musi odrzucić albo broń, albo worek. Jeśli nie ma czego odrzucać. lub jeśli do zdania brakuje więcej niż 2 punkty, bohater tonie. Ratowanie tonących towarzyszy przez kolegów na czółnach jest zawsze możliwe. Ratownik, sam będący w wodzie,

musi mieć Siłę wyższą niż ratowany i dodatkowo zdać test Zręczności. W przeciwnym razie nie uda mu się ocalić towarzysza. Kto w czasie pływania jest atakowany przez płetwojaszczura, musi powtarzać test Siły, po każdym starciu. W czasie potrzebnym do osiągnięcia brzegu płetwojaszczur może zaatakować dwukrotnie. Płetwojaszczur jest odporny na zaklęcia *Zaśnij* i *Stój*. Uwaga: gnom Zerg nie umie pływać!

5. Z kamienistej plaży jest to jedyna droga - w górę, ku frontowi. Ściana skalna ma szczeliny, występy i „półki", mogące dać oparcie przy wspinaczce. Ale wysokość jest znaczna...

MG: Próba wspinaczki, podjęta z marszu, bez przygotowania, z bronią i workiem na plecach, udać się nie może. Próbujący takiej sztuki spadnie z 5 m, odnosząc 1 pkt. obrażeń. Odpowiednio przygotowana wspinaczka uda się w zależności od dwukrotnego testu Zręczności:

- na wys. 9 m, mod. +1, w razie upadku obrażenia 1k6 punktów Kondycji;
- na wys. 18 m, mod. +2, w razie upadku obrażenia 2k6 punktów.

Zastosowane rozsądne środki i rozwiązania, liny, haki itp. ułatwią wspinaczkę. Należy zrezygnować z modyfikatorów utrudniających, a nawet zastosować ułatwiające, jeśli oczywiście zastosowana „bezpieczna technika" to uzasadni. Ktoś, kto dotrze do półki przed frontem, może wciągać następnych za pomocą liny. Siła wciągającego (lub kombinowana Siła, jeśli wciągających jest więcej) musi przewyższać Siłę wciąganego.

6. Platforma przy frontonie i ciężkich, dwuskrzydłowych drzwiach. Widać którędy biegły niegdyś schody, łączące obie części kompleksu. Obecnie schody te zniknęły wraz z częścią ściany, wytyczającej zachodni brzeg jeziora.

MG: Ogromne zmęczenie i głód nie pozwolą drużynie na kontynuowanie drogi bez posiłku i dłuższego odpoczynku. Należy skontrolować zapasy. Czy dla wszystkich wystarczy racji żywnościowych? Ktoś, dla kogo w ogóle braknie, traci 2 pkt. Kondycji. Ten, kto musi zadowolić się „połówką" racji, traci 1

pkt. (z wyjątkiem gnoma Zerga, dla którego „połówka" jest racją wystarczającą). Odpoczynek i sen przywrócą wszystkim po 3 punkty Kondycji, utraconej poprzednio. W zależności od swego uznania, MG może - zwłaszcza w odniesieniu do BN - „przywrócić" większą liczbę punktów.

VI. Oko Yrrhedesa (mapa nr 6)

MG: Uwaga! W sanktuarium Oka (**YI.3, YI.6** oraz „ołowiane wrota" do **YI.6**) występuje potężna magiczna aura. Jest ona tak silna, że podnosi ryzyko fiaska każdego rzucanego tam zaklęcia o dodatkowe 60%.

A. Za kolumnami frontonu znajdują się potężne wrota z brązu, ozdobione płaskorzeźbami, zaopatrzone w dwa wielkie, mosiężne pierścienie.

MG: Do otwarcia wrót potrzebna jest kombinowana Siła minimum 40.

B. Za krótkim, prostym korytarzem, za drzwiami (portalem) regularnie okrągła komnata bez wyjścia, o bardzo gładkich ścianach i podłodze. Po środku gładka, okrągła kolumna z metalu. Na kolumnie znajduje się dźwignia (typu wyłącznika elektryczności) w górnym położeniu.

MG: przełożenie dźwigni w dolne położenie spowoduje szybkie obracanie się komnaty przez ok. 10 sekund, po czym drzwi ustawią się zgodnie z wynikiem rzutu lk6. W przypadku rzutu „1" nic się nie zmieni, drzwi będą nadal otwarte w kierunku A. Nie można zatrzymać komnaty w czasie ruchu. Dopiero po minucie od zakończenia obrotu dźwignia powróci automatycznie w górne położenie i może być ponownie uruchomiona.

Ustawienia komnaty (lk6):

1. Patrz wyżej.
2. Krótki korytarz, z którego natychmiast wyjdzie niezgrabny i ociężały miedziany posąg - golem. Wymachując potężnymi pięściami, golem zaatakuje.

Miedziany golem

K25 W8 A2 (1-6)

Golem został tak zaprogramowany, aby atakował wyłącznie znajdujących się w **B**. Ma rozkaz, po pokonaniu lub przepędzeniu przeciwników, zabrać ciała i ekwipunek do swego korytarza. Przypominam, że golemy nie reagują na żadne zaklęcia z grupy **Rozkazów**. Leży tam spora sterta szkieletów i sprzętów, wśród której można odnaleźć (każdy szukający losuje 1k6, tylko 1 raz, powtórzenie się wyniku należy traktować jak rzut „1" lub „6"): 1 - nic; 2 - worek, w środku kilka złotych samorodków (150 szt. złota) 50 m liny, krzesiwo i trzy świeczki; 3 - sztylet (1); 4 - miecz (1-6); 5 - złoty naszyjnik (50 szt. złota); 6 - nic.

3. Krótki korytarz, z którego wyjdzie drugi golem (funkcjonujący identycznie, jak ten z 2).

Gliniany golem

K16W8 A1(1-6)

I tu, wśród szczątków ofiar golema, można (na identycznych zasadach, jak w 2) odszukać: 1 - nic; 2 - krótka kolczuga, pasująca na kogoś o Sile 9-10 (noszący ją traci w walce o 1 punkt mniej, niż wylosowano); 3 - topór (1-6); 4 - skórzana sakwa, w niej diadem z rubinami (600 szt. złota); 5 - tomister, w środku 50 szt. złota i wiązka ludzkich, kobiecych skalpów; 6 - nic.

4. Krótki korytarz, z którego wyjdzie

Drewniany golem

K 12 W 10 A 1 (1-6)

Wśród szczątków ofiar golema odnaleźć można: 1 - nic; 2 - miecz zaczarowany +1, w pochwie, jego magiczne zdolności zdradzić może to, że wyjęty z pochwy błyszczy, rozświetlając mrok jak latarnia; 3 - pas ze złotą klamrą (15 szt. złota) i sakiewką, w której jest 10 szt. złota; 4 - jatagan (1-3); 5 - szklana płytka na łańcuszku, magiczna (każdy przedmiot o właściwościach magicznych lub zaczarowany, oglądany przez szkiełko, świeci czerwonym blaskiem); 6 - nic.

5. Krótki korytarz, prowadzący do **C.**
6. Krótki korytarz, prowadzący do **D.**

C. Szeroka na 15 m bezdenna przepaść, nad nią przerzucony wąski mostek z desek splecionych sznurem, ze sznurowymi oparciami, wiodący do czarnego otworu w ścianie po przeciwległej stronie przepaści,

MG: Przy wchodzeniu bohaterów na mostek, gdy wejdzie na niego druga osoba, MG w dramatyczny sposób sygnalizuje, że deski trzeszczą, liny skrzypią itp. W rzeczywistości mostek jest jednak solidny, nawet trzy osoby nie spowodują jego zerwania. Cztery osoby jednocześnie, to już jednak 50 procent zagrożenia, że zdarzy się nieszczęście. MG winien przeto „poprzedzić" możliwe wówczas zerwanie się mostku wyraźnym i dobitnym ostrzeżeniem. Wchodzący na mostek zostaną zaatakowani przez 5 jaskiniowych pterodaktyli, gnieżdżących się wysoko w górze, pod sklepieniem groty.

Pterodaktyl

K5 W6 A1 (1-3)

W walce z atakującymi z powietrza gadami trzeba odejmować 1 punkt od Wartości Bojowej. Dodatkowo każdy „zraniony" przez pterodaktyla musi testować Zręczność. Test nieudany oznacza, że impet ciosu strącił bohatera z mostku, w przepaść, na pewną śmierć. Walcząc, bohaterowie mogą jednocześnie uciekać. Czas, potrzebny na schronienie się w korytarzu po przeciwległej stronie przepaści wystarczy pterodaktylom na 3 ataki. Uwaga: „mostek" w pomieszczeniu D nie jest z tego miejsca widoczny.

D. Przepaść i mostek, identyczne jak w C. Ale około 10 m na lewo widoczny drugi mostek, dokładnie taki sam.

MG: Ten mostek, w odróżnieniu od mostku C (widocznego po lewej) jest iluzją. Stąpnięcie spowoduje trafienie nogą w pustkę. Złapanie równowagi wymaga testu Zręczności, mod. +2. Kto nie zda testu, poleci w przepaść. Iluzją jest również otwór i korytarz po przeciwległej stronie przepaści. W rzeczywistości

nie ma tam żadnego otworu ani przejścia. „Zmacanie" drogi przed sobą czy innymi bezpieczny sposób sprawdzenia mostku przed wejściem pozwoli uświadomić sobie perfidię i niebezpieczeństwo pułapki. Odkrycie iluzji umożliwi również spojrzenie na mostek przez magiczne szkiełko, znalezione w **B4**.

E. Niewielkie, ślepe pomieszczenie. Na środku kwadratowa, żelazna klapa w podłodze. Klapa ma zawiasy i zamek z dziwnego kształtu dziurką na klucz.

MG: Do zamka klapy pasuje klucz z **IIL4**. Jeśli bohaterowie nie mają tego klucza, pozostaje im spróbować:

- Manipulowania przy zamku, próby wyłamania go za pomocą zaimprowizowanych wytrychów. Każdy bohater może spróbować tylko raz. Jedynie „6" na k6 oznacza powodzenie.
- Podnoszenia klapy siłą (konieczna kombinowana Siła min. 20 i test do średniej). Operacja wymaga użycia narzędzi (dźwigni). Jeżeli użyta będzie w tym celu broń, jest 5 szans na 6, że złamie się przy takiej próbie. Po otwarciu klapy widać kręcone schody, wiodące w dół, do **1** na **II** poziomie.

II poziom (mapa nr 7)

1. Schody kończą się w małej komnacie o ścianach obitych pociemniałą boazerią. Pod północną ścianą leży szkielet człowieka w resztkach nabijanego płytkami kaftana, obok skórzany tornister i zardzewiały topór. Drzwi noszą ślady rąbania toporem.

MG: Oględziny szkieletu pozwolą na odnalezienie w tornistrze kilku zwojów pergaminu, dwóch flakonów (zawartość wyschła) i ceglastej barwy kamienia wielkości pięści. Szkielet należy do czarodzieja, który dostał się aż tutaj, wykorzystując kolejno znane sobie zaklęcia (m. in. Przenikanie skały). Nie wiadomo, czy zabrakło mu czarów, czy też chciał je „zaoszczędzić" na później. W każdym razie, będąc człowiekiem w podeszłym wieku, zmarł na atak serca próbując wyrąbywać drzwi toporem. Zwoje pergaminu (zawierają zaklęcia) są dla drużyny niezrozu-

miałe i bezużyteczne. Jednak, jeśli drużyna jest tęgo osłabiona i mamie jej się wiedzie, Mistrz może zadecydować, iż znajdują się tam różne cenne i użyteczne zaklęcia (jednorazowego użytku oczywiście), którymi czarodziej drużyny będzie potrafił się posłużyć. Czerwony kamień to hematyt (krasnolud Fungi lub gnom Zerg rozpoznają to natychmiast), a w rzeczywistości amulet „gojenia ran". Działa jednak tylko na rany odniesione niedawno. Uleczy u każdego bohatera 1k6+2 punkty Kondycji, lecz jedynie te utracone w walce z golemami w **B** lub pterodaktylami na mostku. Drzwi, wbrew pozorom, wcale nie są supermocne, do ich wyważenia wystarczy test Siły, bez modyfikatorów.

2. Niewielka komnata, zupełnie pusta, w ścianie północnej drewniane drzwi. Cała podłoga usiana kośćmi ogromnego zwierzęcia, prawdopodobnie gada.

MG: Szczęściem dla drużyny, czarodziej, którego szkielet znaleźli w 1, magicznie „wykrył" i zabił tu ogromnego bazyliszka, strażnika sanktuarium. Drzwi północne są zamknięte, do wyważenia konieczny test Siły.

3. Duże pomieszczenie o wysokim pułapie. Wzdłuż ścian wschodniej i zachodniej stoją ogromne, czterometrowe posągi demonów. Na ścianie północnej - wysokie, ołowiane wrota. Na ścianie wschodniej - pomiędzy posągami - małe, drewniane drzwi, otwarte.

MG: Nic interesującego. Posągi nie mają żadnych specjalnych właściwości.

4. W dole schodów, drewniane drzwi, otwarte. Za nimi, niewielka komnata. Pośrodku wielki, płaski blok kamienia z czarnymi zaciekami, jest to niewątpliwie ołtarz ofiarny. W jego rogach, cztery wielkie, żelazne świeczniki, na nich ogarki świec z czarnego wosku. Na ścianie południowej otwarte żelazne drzwi.

5. Niewielka komnata, bez wyjścia. Stoją tu 3 potężne skrzynie i posąg nagiej kobiety. Posąg jest potwornie oka-

leczony, nie ma obu rąk, nosi liczne ślady tłuczenia młotem. Okaleczeń nie wykazuje jedynie głowa. Bardziej uważna obserwacja pozwoli zobaczyć, że jest to głowa żywej istoty, omotana ciernistym łańcuchem. Na szyi posągu wisi blaszany ryngraf z wizerunkiem oka. U stóp posągu - wielki, ciężki młot (1-6).

M G: Drużyna usłyszy szept posągu: *„Zdejmijcie... łańcuch. Nie tykajcie... ryngra/u..."* Jeśli posłuchają, posąg przemówi: *„Jestem... a raczej byłam Sharillą, kapłanką Delibe* z *Aten. Nie dotykajcie ryngrafu. Jego czar więzi mnie w tym kamieniu. Jeśli go zdejmiecie, kamień znów stanie się moim ciałem, ale takim, jakie jest. Wiedzcie, co uczyniły ze mną psy Yrrhedesa. Kim jesteście?"* Gdy drużyna przedstawi się, Sharilla rzeknie: *„Nareszcie. Zabijcie więc przeklęte Oko, skryte tam, za drzwiami z ołowiu. Mówię zabijcie, bo Oko nie jest martwym klejnotem ani symbolem, to żywa, potworna istota. Zabijcie je i uciekajcie co sił. Oko, umierając, zniszczy całe sanktuarium. Pod żadnym pozorem nie tykajcie Żelaznych Wrót, bo zginiecie"*. Pytana, Sharilla wyjaśni, że Żelazne Wrota w 6 prowadzą do Ognistych Przepaści. Nie będzie wiedziała nic o ghulach ani o sposobach walki z Okiem.

Ostro zaprotestuje, gdyby proponowali jej ratunek. Nie chce żyć potwornie okaleczona. *„Martwcie się raczej o ratunek dla siebie, bowiem gdy Góra zapłonie, nie będzie stąd wyjścia. Ale... Teraz, gdy zdjęliście łańcuch, mogę słyszeć głos mojej Bogini, a i ona, być może słyszy mnie. O, Wielka Delibe! Dla mnie nie ma już ocalenia, ale proszę, pomóż tym śmiałkom, którzy przybyli tu, by w twoim imieniu pomścić mnie i innych!"* Sharilla zamknie oczy i opuści głowę na kamienną pierś. Nagabywana, nie będzie odpowiadać, poza ponagleniami, by ruszyli do walki z Okiem. W skrzyniach znajdują się: - rytualne noże z obsydianu, świece z czarnego wosku, kadzielnice i kadzidła, ludzkie czaszki, łańcuchy;

- rytualne szaty i nakrycia głowy, poplamione krwią, wielki złoty medalion (500 szt. złota) i złote, wysadzane szmaragdami i jaspisami berło (1000 szt. złota);
- 8000 szt. złota w monetach i 10 złotych sztab (każda warta 200 szt. złota i tyleż ważąca).

Standardowe wyposażenie (worek i sakiewka) pozwolą na załadowanie (z poprawką na już transportowane przedmioty i kosztowności) 400-600 szt. złota. Przy zastosowaniu dodatkowych, improwizowanych pojemników możliwy jest transport większych ilości złota, ale wpłynie to w zasadniczy sposób na mobilność bohatera. Jego testy na Zręczność będą obciążane modyfikatorami, a WB w walce zmniejszy się o karne punkty - modyfikator -1 i 1 kamy punkt za każde dodatkowe 100 szt. złota. MG musi wyraźnie zakomunikować o tym bohaterom, zasygnalizować, jak bardzo im „ciężko" z jaką trudnością się poruszają. Krasnolud może transportować o 200 szt. złota więcej niż człowiek, gnom - 100 szt. złota mniej (modyfikatory odpowiednio). Próba transportu powyżej 2000 szt. złota oznacza niemożność zdania żadnego testu i niezdolność do walki w ogóle. Leżący na podłodze młot, którym katowano Sharillę, został - bez jej wiedzy - obłożony klątwą Delibe. Użyty zaś przeciw Oku lub jego sługom powoduje 1k6+6 punktów obrażeń. Jest jednak ciężki i nieporęczny, co oznacza -1 do WB w walce, a używany może być tylko oburącz.

6. Wielkie, ołowiane wrota, popchnięte, otworzą się niespodziewanie łatwo. Za nimi, ogromne pomieszczenie, zalane dziwnym, nienaturalnym światłem, którym emanują ściany i sufit. Pośrodku duży, rzeźbiony ołtarz - za nim, na stojaku z kutego złota, spoczywa wielkie oko. Przypomina bursztyn, wewnątrz którego pływa czarna „źrenica". Oko zdaje się być napełnione płynnym ogniem. W komnacie jest bardzo gorąco. Przed ołtarzem, w posadzce, kamienne płyty, ozdobione niezrozumiałymi hieroglifami. Na ścianie północnej, za ołtarzem, wielkie, żelazne wrota.

MG: Natychmiast po wejściu drużyny płyty w posadzce odsuną się ze zgrzytem, a z krypt pod nimi wstanie 6 przerażających postaci - pół-ludzi, pół-kościotrupów w podartych całunach, uzbrojonych w złote sierpy. Są to ghule, żywe trupy, niegdyś kapłani Yrrhedesa, obecnie potworni strażnicy Oka.

Ghul

K12 W8 A1 (sierp 1-3 + spec)

Oko Yrrhedesa

Na widok ghuli każdy, kto nie zda testu Inteligencji, będzie sparaliżowany strachem - w pierwszym starciu będzie miał -1 do WB.

Rana, zadana sierpem ghula, oprócz utraty punktów Kondycji, oznacza również utratę 1 pkt. cechy Walka. Broń zaczarowana zadaje ghulowi podwójną liczbę obrażeń. Jedynym celem ghuli jest nie dopuścić nikogo do Oka.

Ghule są całkowicie odporne na zaklęcia z grupy ***Rozkazów***. Nigdy nie opuszczają sanktuarium **6**.

Oko

K30 W 10 A (spec.) 1k6+1 + spec.

Oko, jak już bohaterowie wiedzą od Sharilli, jest istotą obdarzoną potwornym życiem. Po zbliżeniu się bohaterów, powierzchnia Oka rozbłyśnie i „wyrosną" z niej świetliste macki, godzące w intruzów. Mając specjalną cechę Atak, Oko walczy z wszystkimi, którzy je atakują. Samo jednak nie może ruszyć się ze swojego ołtarza, a więc nie może atakować samo, ani zagrozić tym, którzy cofną się poza zasięg macek (równy zasięgowi broni W ręku człowieka: 1,5-2 m). Oko może być rażone stosunkowo łatwo z dystansu, ponieważ stanowi nieruchomy cel (test Zręczności, modyfikator ułatwiający -2). Obrażenia, zadane Oku z odległości, ustala MG w zależności od rodzaju „pocisku". Broń magiczna zadaje Oku podwójną liczbę obrażeń - niestety, tym samym tracąc swoje właściwości magiczne! Niebezpieczne jest Oko zwłaszcza dla tego, kto zada mu „śmiertelny", odbierający resztkę Kondycji, cios. Oko pęknie wówczas, a na uderzającego tryśnie strumień lawy. Jeśli nie zda testu Zręczności, mod. +1, zostanie poparzony na 2k6 punktów. (Nie dojdzie do tego, gdy śmiertelny cios padnie z pewnej odległości!).

Rozbite, buchające lawą Oko, pęknie na kawały, zalewając ołtarz płynnym ogniem. Cały kompleks zacznie się wyczuwalnie trząść. Żelazne Wrota wygną się, zaczną dymić i zmieniać kolor na rubinowoczerwony. Temperatura wzrośnie, z wnętrza góry zacznie dobiegać rosnący grzmot. Sprawdzi się, co rzekła Sharilla. Czas uciekać i liczyć na pomoc bogini!

Epilog

Kamienne posągi w pomieszczeniu **3** zaczynają się walić i rozpadać. Uciekający testują Zręczność (modyfikatory zależne od obciążenia skarbami, vide **5**). Nadmiernie obciążeni odnoszą 1-3 punkty obrażeń od odłamków kamienia. Gdy są już przy schodach w 1, kompleksem wstrząsa huk - Żelazne Wrota w **6** pękły pod naporem lawy. Krzyk ginącej Sharilli mrozi bohaterom krew w żyłach...

Mostek sznurowy nad przepaścią kołysze się niebezpiecznie - MG uprzedza graczy, że przejście nie będzie łatwe, zwłaszcza dla mocno obładowanych skarbami. Tylko ci, którzy całkowicie pozbędą się obciążenia (worka z pleców) przechodzą, testując Zręczność bez modyfikatora utrudniającego. Pozostali testują z mod. +1, plus modyfikator za obciążenie (vide **5**). Pechowcy lecą w przepaść, a z niej buchają już płomienie.

Obrotowa komnata **B** kręci się z oporami, zgrzyta. Na szczęście po zniszczeniu Oka znikła siła anımująca golemy. Są one sparaliżowane i niegroźne. Prysła także iluzja w **D**. Temperatura w obrotowej komnacie rośnie szybko. Po sześciu udanych próbach „ustawienia" wyjścia na korytarz **1**, każda następna nieudana próba to 1 punkt utraty Kondycji.

Wreszcie droga wolna. Można co sił pędzić nad jezioro. A w jeziorze woda paruje. Z dna podnoszą się wielkie bąble. Ogromne bloki skalne odrywają się z pionowych ścian, z pluskiem i sykiem spadają we wrzątek.

Nagle z góry, z wysoka, słychać donośny krzyk. Prosto na półkę przed frontem szybuje ogromny gryf, z podwieszoną gondolą. „W imieniu *Wielkiej Delibe!*" - krzyczy jasnowłosa kapłanka, siedząca na karku bestii - „Przybywam na ratunek! *Odwagi!*".

Gryf ląduje, drużyna ładuje się do gondoli. Gryf wzbija się, a w tej samej chwili cała ściana, razem z półką i frontem, wali się' w wody jeziora. Drużyna, na szczęście, widzi to już „z lotu gryfa". Gryf zatacza jeszcze dwa koła nad dymiącą górą i odlatuje na południe - ku Vettebergowi, ku bezpieczeństwu.

Misja została wykonana!

Mapy do scenariusza „Oko Yrrhedesa„

Mapa 1

Mapa 2

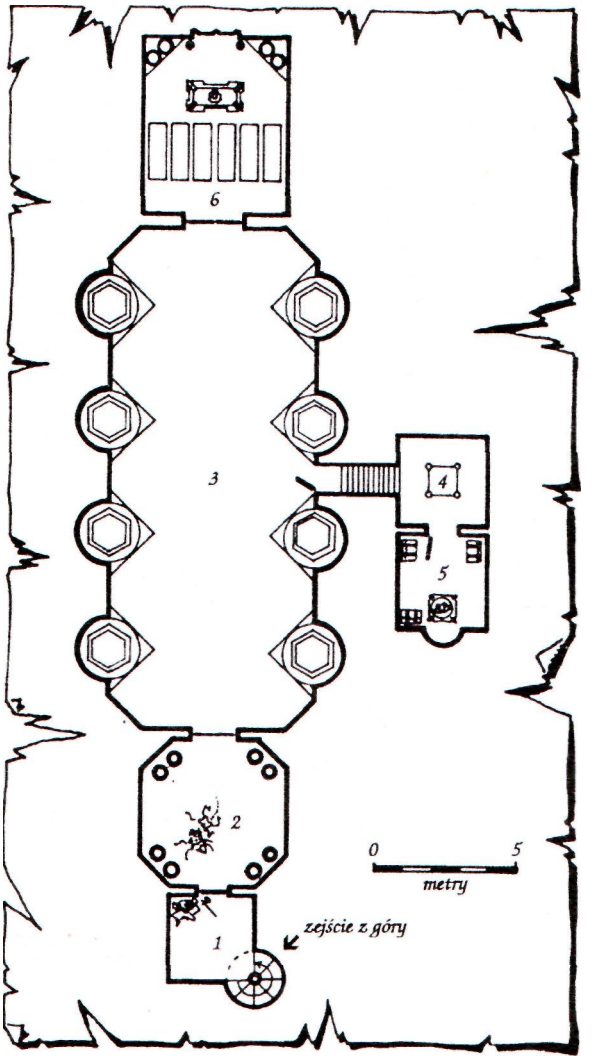
Mapa 3

Mapa 4

Mapa 5

Mapa 6

Mapa 7



Yarra — Rzeka Śmierci

Scenariusz

Wstępna informacja dla Mistrza Gry

Scenariusz przeznaczony jest dla 4-5 osób o dowolnym poziomie wprawy w tego typu grach. Choć gra, w przeciwieństwie do *Oka Yrrhedesa*, nie toczy się w lochach i podziemiach, lecz w terenie otwartym, pod gołym niebem, specyficzna lokalizacja przygody (podróż statkiem po rzece) ułatwi Mistrzowi pracę, eliminuje bowiem „wszędobylskość" graczy.

Scenariusz jest pomyślany jako instruktażowy - graczy niewprawnych ma nauczyć współdziałania w grupie, w warunkach trudnych, gdy sukces w walce o przetrwanie wymaga współpracy i solidarności.

Dzięki temu, że większość wpływających na tok gry wydarzeń jest generowana losowo, z tabel, scenariusz po kosmetycznych zmianach może być rozgrywany wielokrotnie.

Wstęp

„Nie będziecie chyba twierdzić - mówi Terhoven, uśmiechając się krzywo - że pięć tysięcy sztuk złota to mało?".

Nie, żaden z was nie będzie twierdził, że pięć tysięcy sztuk złota to mało. Po pierwsze, to nie jest mało. Po drugie, suma taka dokładnie o pięć tysięcy sztuk złota przewyższa wasz obecny stan posiadania.

Od pewnego czasu prześladuje was pech. Te trochę grosza, jakie zarobiliście podczas ostatniej kampanii, straciliście, okpieni przez spryciarza, który zaproponował wam „świetny interes", po czym zniknął. Co z tego, że dopadliście spryciarza i obcięliście mu co trzeba? Pieniądze przepadły i jesteście dokumentnie goli. Macie też kłopoty ze znalezieniem pracy, to znaczy z wynajęciem waszych mieczy i umiejętności któremuś z okolicznych baronów. Chociaż baronowie stale wojują między sobą i nie maleje zapotrzebowanie na najemników, wy wciąż jesteście bez zajęcia. Albo książę nie podoba się wam, albo odwrotnie. W rezultacie już od ponad dwóch tygodni mieszkacie na kredyt w oberży „Pod Piłą i Siekierą", w osadzie o nazwie Breza. I to właśnie zdesperowany oberżysta podpowiedział wam, że widzi możliwość, byście uregulowali długi. Za grupą śmiałych, nie bojących się ryzyka ludzi rozgląda się bowiem Terhoven, zwany „Królem Drewna", właściciel kompleksu tartaków, wokół których wyrosła i rozwinęła się osada.

„Tak - potwierdził Terhoven, gdy wreszcie udało się wam uzyskać audiencję u bogacza, który jeszcze trzy lata temu był zwykłym traczem. - Owszem - rzekł, poklepując się po wydatnym brzuchu - potrzebuję grupy śmiałków do wykonania pewnego zadania. Nagroda to 5 tysięcy sztuk złota gotówką, płatne w krasnoludzkim banku w mieście Dyveken, nad Morzem Wichrów, przy ujściu rzeki Meskery".

Nlie wierzycie własnym uszom. Od okolic Brezy do Morza Wichrów, jeśli korzystać ze szlaków i dróg, trzeba jechać konno

około trzech miesięcy. Nie, pięć tysięcy to nie jest mało. Ale to jest daleko!

„Wyjaśnię wam, w czym rzecz - mówi Terhoven - Otóż w Dyveken, nad morzem, są imperialne stocznie. Stocznie te zgłosiły ogromne zapotrzebowanie na moje drewno. Udało mi się przebić ceny konkurencji, ale jest pewien szkopuł. Zwykle spławiam drewno kanałami aż do rzeki Veverki. Veverką drewno płynie do morza, morzem zaś do stoczni w Dyveken. Nieszczęście jednak w tym, że cała dolina Veverki to teren, który wiecznie płonie. Jak nie wojna między książętami, to najazd goblinów albo powstanie elfów, czy inna ruchawka. Przepadają mi cale transporty, flisacy boją się tamtędy spławiać, do tego te opłaty śluzowe, wymuszane przez byle raubrittera czy lokalnego baranka... Nie, psiakrew, ja potrzebuję innej drogi transportu, inaczej wypadnę z tego interesu. A taka droga istnieje, jestem tego pewien. Wyjrzyjcie oknem - to, co widzicie, to kanał, którym spławiam drewno, prowadzący do rzeki Veverki. Ale ten kanał ma też odgałęzienie, wiodące do rzeki Yarry. Rzeki, niestety, mało zbadanej. Ale rzeka to rzeka! Co taka rzeka robi, oprócz tego, że płynie? Rzeka, mai panowie, zwykle do czegoś wpada. Najczęściej do morza. Rozumiecie, co mam na myśli? Stocznie leżą w ujściu Meskery, wielkiej rzeki, też mało jeszcze zbadanej w górnym biegu. Pewien jestem, że ta Meskera to właśnie nasza yarra. A że się inaczej nazywa? Co z tego? Mój pies wabi się Zagraj, a jak zawołam: »Do nogi, kundlu zasrany!« - to też przyjdzie. Ale ja nie mogę skierować tamtędy transportu, jeśli nie będę miał pewności, że szlak jest przetarty. I to wy go dla mnie przetrzecie. To jest wasze zadanie. A jeśli uda się wam dotrzeć Yarrą do Dyveken, pobierzecie tam waszą nagrodę. Długi, jakie macie wobec Nosacza, oberżysty z „Piły i siekiery", spłacę natychmiast gdy wyruszycie. No więc jak, podejmujecie się?".

Komentarz dla MG: Indagowany, Terhoven stanie się opryskliwy: „Gdybym znał odpowiedzi na te pytania, to bym was nie potrzebował", odpowie. Rozmowę zaczną przerywać wizyty różnych pracowników firmy z problemami, wymagającymi decyzji szefa (drewno za mokre, za suche, drwale żądają

podwyżki itp.). Terhoven, zaaferowany, odeśle bohaterów do niejakiego Vitringa, ten bowiem „wie, co trzeba i wszystko wyjaśni". Vitringa znaleźć można w porcie nad kanałem, najczęściej na pokładzie „Ważki".

Osada Breza

Bohaterowie mieszkali tu przez jakiś czas, wiedzą więc, że osada Breza zamieszkana jest praktycznie wyłącznie przez drwali, flisaków i traperów. Jest tu - oprócz składów drewna i tartaków - jedna oberża, jedna garbarnia i jeden wielki sklep typu „mydło i powidło" (wszystkie należą do Terhovena), a oprócz tego kilka warsztatów „prywatnych", głównie kuźni, a także wędzarnia węgorzy, należąca do niewielkiej społeczności miejscowych rybaków.

Jeśli bohaterowie zechcą (przed poszukiwaniem Vitringa) zasięgnąć języka w Brezie, natkną się na mur milczenia usłyszą tylko: *„Ja tam, panie, nic nie wiem"*. Terhoven, bojąc się spłoszyć bohaterów, zabronił udzielania im jakichkolwiek informacji.

Z braku gotówki bohaterowie nie są w stanie czegokolwiek zakupić.

Port rzeczny

W przyległym do tartacznego kompleksu porcie przeładunkowym stoi żaglowy stateczek o nazwie „Ważka" - jednostka pływająca, własność Terhovena. Ale Vitringa na pokładzie ani w okolicy nie ma. Pracownicy portowi wyjaśnią, że „wyszedł w interesach", przy czym miał również odwiedzić gospodę „Pod Piłą i Siekierą".

„Pod Piłą i Siekierą" Vitringa nie ma, jest za to oberżysta Nosacz.

Nosacz

K8 W4 A1 (żadnej)

Nosacz jest bardzo ciekaw wyniku rozmów bohaterów z Terhovenem, zwłaszcza w aspekcie należnych mu pieniędzy. Gdy dowie się, co „król drewna" zaproponował, złapie się za głowę. Nosacz, nie bacząc na zaciągnięty dług, polubił bo-

wiem bohaterów. Sądził, że Terhoven chce ich wynająć do eskortowania transportu drewna, ewentualnie do nauczenia moresu któregoś ze swych licznych konkurentów. A wychodzi na to, że Terhoven posyła ich na pewną śmierć.

„Terhoven - powie Nosacz - już dwukrotnie wysyłał ekspedycje w dół rzeki Yarry. Żadna nie dotarła do Dyveken i żadna nie powróciła. O wszystkich uczestnikach - a byli to nieźli rębacze i piraci - zaginął słuch. I nie dziwota - Yarra płynie przez dziewicze, malaryczne, rojące się od jadowitych węży, śmiercionośne tereny, na domiar złego zamieszkałe przez wrogie ludziom elfy /plemiona dzikich i okrutnych humanoidów...".

„Nikt nie twierdził, że ta wyprawa będzie majówką!" - rozlega się od drzwi gromki i dźwięczny głos. W drzwiach stoi postawny, muskularny mężczyzna, który przedstawi się jako Yitring.

Vitring

K22 S12 Z9 18 W10 (szabla 1-6)

Przedmioty magiczne: „róża wiatrów", nieomylny, czarodziejski kompas.

Specjalne zdolności; nawigacja i sterowanie (mod. -1 do testów, doskonały pływak (-1 do testów).

Yitring ma również uczestniczyć w ekspedycji (jest BN, Bohaterem Niezależnym). Jest do przedsięwzięcia bardzo optymistycznie nastawiony - i nie dziwota, bo gdyby się powiodło, Terhoven przyrzekł mu stanowisko pełnomocnika na procent od interesu ze stoczniami w Dyveken (nagroda Terhovena nie obejmuje Yitringa, jest przeznaczona tylko dla bohaterów).

„Wyprawa nie będzie majówką - powtórzy Vitring, dosiadając się i zamawiając kolejkę. - Terhoven nie zwykł wyrzucać pieniędzy w błoto - jeśli nagroda jest wysoka, to przyjdzie na nią tęgo popracować. Tak, owszem, były już dwie ekspedycje. Owszem, nikt nie wrócił. No to co? Do trzech razy sztuka. Kto nie ryzykuje, ten nie wygrywa. Kiedy wyruszamy? Ekwipunek i wyposażenie są skompletowane i mogą być załadowane na „Ważkę" natychmiast, stateczek może wyruszyć w drogę jutro o świcie".

Vitringa zaciekawią również ewentualne życzenia bohaterów odnośnie specjalnego ekwipunku. Obieca załatwić wszystko, czego brakuje. (W istocie jest w stanie zdobyć jedynie najprostszą broń i długie luki).

„Pójdzie nam jak po maśle - zawoła ochoczo - zobaczycie, damy sobie radę. Ptaszymi imionami nazwane będą kiedyś grody i faktorie, które ludzie zbudują na tym szlaku Niebezpieczeństwa? Purda i fraszka! Dla ludzi obytych z orężem, weteranów, takich jak wy i ja, to drobiazg".

Zagadnięty, przeciw komu ten „oręż", Vitring zmarszczy się i odpowie, że nad Yarrą trafiają się „różne dzikusy i inne gobliny, ale gdzie ich nie ma, prawda? No, to da zobaczenia o świcie, na przystani".

Próba uzyskania jeszcze jednej audiencji u „króla drewna" (celem np. wytargowania wyższej nagrody) nie powiedzie się. Jeśli bohaterowie zdecydują się na wzięcie udziału w wyprawie, muszą o świcie stawić się w porcie rzecznym...

Podstawowe informacje dla MG

1. Rzeki i akweny

Przygoda rozgrywa się głównie „na wodzie" - drużyna będzie podróżować kanałami, rzekami i jeziorami. Każdy „akwen" (lub jego fragment) będą opisane w scenariuszu. Opis będzie zawierał ogólną charakterystykę i potrzebne Mistrzowi dane, jak np. szerokość rzeki, głębokość, wartkość nurtu itp. Jeśli scenariusz nie nakaże czegoś innego, MG kieruje się opisem ogólnym.

2. Żegluga

W ciągu dnia drużyna pokonywać będzie określony dystans, liczony w odcinkach rzeki, nazywanych „sekcjami" (1 „sekcja" = 1 cm w skali mapy). „Sekcja" jest uproszczoną miarą odległości, przyjętą do tej gry (np. pytani o drogę będą odpowiadać: „Jeszcze tylko dwie sekcje do śluzy" itd.).

Na mapach rzeki kolejne sekcje są ponumerowane, a poszczególnym numerom i odcinkom towarzyszą opisy w scenariuszu.

Na różnych odcinkach tempo żeglugi może być różne, będą też miały na nie wpływ różne towarzyszące żegludze wydarzenia - przewidziane scenariuszem lub losowane (zwykle co 2 przebywane sekcje) z Tabeli 1.

Tempo żeglugi pod prąd - jeśli scenariusz nie określa inaczej lub wręcz tego nie zabrania - jest zawsze o połowę niższe niż z prądem.

3. Dzień

Dzień „żeglugi" trwa 10 godzin. W ciągu dnia w zasadzie przebyć można 10 sekcji - „zwykłe" tempo żeglugi wynosi bowiem 1 sekcja/godzinę (chyba że scenariusz stanowi inaczej). Wiele wydarzeń scenariuszowych (np. naprawy, ściąganie łodzi z mielizn) ma określony w godzinach czas. Czas innych wydarzeń ustala (w przybliżeniu) MG. Czas ten skraca możliwy do przebycia „dystans dzienny". MG kontroluje „upływ czasu" na załączonej do mapy „linijce".

4. Noc

Po upływie 10 godzin zapada zmrok, konieczne jest przybicie do brzegu i biwak (nocleg). Żegluga w nocy jest niemożliwa. Podjęcie próby żeglugi nocą kończy się natychmiastowym ugrzęźnięciem (uwięźnięciem) jednostki, którą można uwolnić dopiero o świcie.

MG może wyjątkowo zezwolić drużynie na „akcje nocne" (naprawy łodzi, łowienie ryb itp.). Taka „aktywna noc" anuluje jednak prawo do regeneracji Kondycji (patrz niżej).

5. Biwaki, noclegi, postoje, zejścia na ląd

Będą wymuszone scenariuszem (noclegi, wydarzenia) lub zadeklarowane przez bohaterów (odpoczynek, polowania, ekspedycje lądowe itp.). Czas postoju, oczywista, ma wpływ na możliwy do pokonania dystans dzienny. Przy zwykłym tempie żeglugi (10 sekcji w ciągu dnia), jeśli drużyna np. zechce przedłużyć biwak i wyruszyć dopiero po upływie 6 godzin od świtu, w ciągu tego dnia (do zmierzchu) pokona już najwyżej 4 sekcje.

Nocleg (lub dłuższy biwak, do uznania MG) pozwala regenerować Kondycję: przywraca 2 punkty tym, którzy Kondycję utracili. Wymuszony scenariuszem (lub zadeklarowany np. ze względów bezpieczeństwa) nocleg na pokładzie łodzi regeneruje tylko 1 punkt Kondycji.

Zadeklarowany przez bohaterów „dłuższy postój" (nawet kilkudniowy), mający na celu zregenerowanie sił i odpoczynek, MG może, według swego uznania, nagrodzić odzyskaniem większej ilości punktów.

W taki sam sposób jak Kondycję regeneruje się ZM (Zdolność magiczną).

Każde przybicie do brzegu i wyjście na ląd - poczynając od kilkuminutowego postoju, a kończąc na dłuższej ekspedycji oznacza możliwość „wydarzenia", które losuje się z **Tabeli 2.** Jeśli przebywanie bohaterów na lądzie jest rzeczywiście długotrwale, MG może „wydarzenia lądowe" losować kilkakrotnie.

Uwaga; deklaracja „wyjścia na brzeg", choć w praktyce oznacza konieczność brodzenia czy choćby „zamoczenia nóg", nigdy nie jest powodem do losowania „wydarzeń wodnych" z **Tabeli 3.** Losuje się wyłącznie z **Tabeli 2.** Niektóre wydarzenia z tej tabeli sugerują jednak wyraźnie, że mają miejsce w przybrzeżnej wodzie lub bagnie, podczas schodzenia na ląd lub ponownego „zaokrętowywania się".

6. Pływanie, brodzenie, przebywanie w wodzie

Bohaterowie często będą zmuszeni do przebywania w wodzie lub znajdą się w niej z własnej *inicjatywy*. Jeśli scenariusz nie stanowi *inaczej*, każdorazowo oznacza to losowanie możliwości wydarzenia z **Tabeli 3.**

Rzeki głębsze lub bardzo wartkie zmuszają do *pływania*. Zakłada się, że każdy z bohaterów umie pływać - pływa tym lepiej, im jest silniejszy. Wyczyny pływackie rozstrzyga się zatem w drodze testu *Siły*, ze wskazanymi przez scenariusz modyfikatorami.

Uwaga: test „nieudany" nie oznacza natychmiastowego utonięcia, lecz sytuację, w której bohater orientuje się, że zaczyna

tonąć - można mu wówczas udzielić pomocy. Pomoc może być udzielona:

- Poprzez rzucenie tonącemu liny, podanie bosaka lub drąga, rzucenie substytutu koła ratunkowego itp. Taki ratunek - o ile MG uzna go za możliwy w danej sytuacji - jest zawsze skuteczny.
- Przez towarzyszy-ratowników. Każdy ze skaczących na ratunek sam musi zdać „test pływacki". Siła ratownika (zsumowana ratowników) musi być wyższa od Siły tonącego. Nieudana (za pierwszym razem) próba ratowania oznacza śmierć tonącego.

7. Walka w wodzie

Każdemu „potworowi wodnemu", walczącemu w swoim żywiole, należy się w walce dodatni punkt (+1) do Wartości Bojowej. Nadto, jeśli głębokość wody zmusza walczącego bohatera do walki i jednoczesnego pływania, potwór otrzymuje dodatkowe +1. Możliwości użycia w wodzie (podczas pływania) różnych rodzajów broni MG ocenia, kierując się logiką - niewyobrażalne jest wówczas, dla przykładu, użycie broni dwuręcznej lub łuku!

8. Zdobywanie pożywienia

Racje żywnościowe, w które drużyna jest zaopatrzona na początku podróży zepsują się szybko w trudnych warunkach żeglugi. Aby przeżyć na bezludnych terenach, bohaterowie zmuszeni będą do zdobywania jedzenia w drodze polowania, rybołówstwa lub zbieractwa. Szanse na zdobycie pożywienia określa **Tabela 4**. Prowiant zdobywa się w „racjach". „Racja" oznacza liczbę pożywienia, gwarantującą całej drużynie zachowanie Kondycji na niezmienionym poziomie". Racja głodowa" oznacza zdobycie prowiantu dla **połowy** drużyny. Rację głodową można więc albo równo podzielić (wszyscy tracą 1 punkt Kondycji) albo przeznaczyć dla najbardziej potrzebujących (np. chorych). Całkowity brak pożywienia oznacza utratę 2 punktów Kondycji.

Losowanie z **Tabeli 4** przeprowadza się tylko jeden raz dziennie, niezależnie od ilości prób „oprowiantowania", podejmowanych przez bohaterów.

9. Choroby

Żegluga w trudnych warunkach i przebywanie w wilgotnym, niezdrowym terenie niesie ze sobą niebezpieczeństwo zapadnięcia na malarię, febrę lub gorączkę błotną, zatrucia skażoną wodą, nadpsutym jedzeniem itp. Szansę zachorowania określa **Tabela 5**.

Choroba trwa (*I2 minus aktualna Siła bohatera*) dni, ale zawsze minimum 1 dzień. Przez ten czas bohater gorączkuje, jest ledwie przytomny, ale nie zdolny do żadnych czynności - musi leżeć.

Leczenie może odbywać się poprzez podanie choremu lekarstw (naturalnych lub magicznych) lub zastosowanie magii. Magia jest w stanie uleczyć ze skutkiem natychmiastowym, leki skracają czas choroby. Lekarstwa, którymi bohaterowie będą dysponować, liczone są w „dawkach" - tak określa się liczbę leku, która skróci czas choroby o określoną liczbę dni. Nie można uzyskać zwiększonego efektu przez podanie większej ilości „dawek".

Choroba nie leczona jest groźna. Po pierwszym dniu (następnej nocy) chory traci 3 punkty Kondycji, po drugim dniu: 1k6+1 punktów, po trzecim 1k6+2, po czwartym 1k6+3, itd. Choremu, jak każdemu, przysługuje regeneracja (lub grozi utrata) punktów Kondycji z tytułu odpoczynku i jedzenia (lub ich braku). Dłuższy odpoczynek na lądzie i troskliwa opieka może (i powinna) szybciej „regenerować" Kondycję nieszczęśnika.

Chory, który o zdrowiał, ale wskutek choroby utracił więcej niż połowę swej Kondycji, traci permanentnie (do końca gry) 1 punkt Siły.

Do uznania MG: „ozdrowieńców" można na jakiś czas wyłączyć z losowania szansy „zachorowania" - przebyta choroba czasowo uodpamia.

Znalezienie w lesie czy gdziekolwiek leczniczych ziół czy korzeni nie jest możliwe, chyba że ktoś posiada specjalne zdolności „zielarsko-lekarskie".

Uwaga: aby uprościć sobie buchalterię, MG nakazuje choremu założenie specjalnej „karty chorobowej" i samodzielne kalkulowanie na niej swej aktualnej Kondycji.

10. Posługiwanie się mapami

Gracze w grze nie mają żadnych map, działają na terenach, na których jeszcze nie postała noga żadnego kartografa. Z map, które są załączone do scenariusza, korzysta wyłącznie MG. MG posiada mapę główną, na której widnieje cała trasa podróży, oraz mapy poszczególnych (ponumerowanych) odcinków trasy.

Standardowa technika i procedura prowadzenia gry przez MG zrekapitulowana jest w Załączniku, który MG winien mieć stale przed oczami.

1. Rozpoczęcie wyprawy

O świcie „Ważka" czeka w porcie, gotowa do podniesienia kotwicy i żagla. Vitring jest na pokładzie. Bohaterowie mogą się zaokrętować.

MG: „Ważka" ma długość 12 m, szerokość na środokręciu 4 m. Zanurzenie: 1,60 m, wysokość od linii wodnej do końca nadburcia: 1,10 m. Pomiędzy masztem, a rufą znajduje się przykrywane klapą zejście pod pokład. Stateczek wygodnie mieści na pokładzie 10-12 osób. Pod pokładem, choć ciasno, może leżeć 5-6. Nadburcie jest niskie (0,80 m), ale chroni (zasłania) osoby, które leżą lub klęczą. Standardowy ekwipunek statku to 4 bosaki, 4 długie drągi do odpychania się od dna, 4 ciesielskie topory, beczułka smoły i kompletny zestaw narzędzi ciesielskich do uszczelniania i napraw, zapasowy żagiel i kotwica, kilka zwojów lin, sprzęt kuchenny, sprzęt rybacki (małe ościenie i wędki), latarnie i pochodnie. Cały sprzęt (oprócz podręcznych bosaków, tyczek i lin) jest zabezpieczony pod pokładem. Bosak, użyty jako broń, zadaje 1-3 punkty obrażeń, ale jest nieporęczny (-1 do WB).

Vitring zaopatrzył „arsenał" jednostki w 10 długich łuków i 500 strzał (celność strzału wg testu Zręczności, rana od strzały 1-6 punktów) oraz 5 harpunów (analogicznie w przypadku rzucania).

Na wyposażeniu jest także 5 dziennych racji żywności, leki przeciw chorobom (5 dawek, każda skraca czas choroby o 1 dzień) i uniwersalne serum przeciw ukąszeniom węży (5 dawek).

Nikt nie wie jednak o tym, że wszystkie ww. leki są zwietrzałe, „przedawnione" i zupełnie nieskuteczne!

W posiadaniu Vitringa jest także kasa wyprawy - 80 szt. złota.

MG winien orientować się w pozycjach, jakie zajmują bohaterowie i BN na pokładzie stateczku. Wygodnym jest nakreślenie kształtu jednostki na kartce papieru i ustawienie na niej figurek.

Ważne są role sternika i nawigatora. Sternik zajmuje miejsce na rufie - trzyma wiosło sterowe. Rolę tę pełni Vitring zastąpić może go ktoś o Sile nie mniejszej niż 10. Nawigator zajmuje miejsce na dziobie (obserwuje farwater i ostrzega przed niebezpieczeństwami). Inne osoby wykonują różne czynności pomocnicze. Aby móc żeglować, konieczne są co najmniej trzy osoby.

2. Kanały (mapa I)

0 Zaczyna się od razu od kłopotów: nie dostarczono na czas racji żywnościowych i wody pitnej, trzeba czekać. Gdy wreszcie „Ważka" wśród wiwatów zgromadzonych na brzegu drwali i traczy odbija od pomostu i wypływa na kanał, jest już czwarta godzina dnia.

MG: Tempo żeglugi na kanałach wynosi 1 sekcja/godz. Prąd jest prawie niewyczuwalny, tak więc tempo jest takie samo w obu kierunkach, ale - uwaga - na pierwszym kanale nie można wykonać zwrotu, jest za wąski, dodatkowo zatarasowany spławianym drewnem. W tym i następnych opisach „**L**" oznacza lewy brzeg, „**P**" prawy (rzecz jasna, twarzą „z prądem"). Na kanałach (aż do rzeki Yarry) nie losuje się wydarzeń z Tabel **1, 2 i 3**. Z Tabel **4 i 5** losuje się normalnie.

0–6 „Ważka" spokojnie płynie kanałem. Flisacy z tratw pozdrawiają bohaterów wesołymi okrzykami oraz machaniem. Większość z nich zna stateczek i Vitringa.

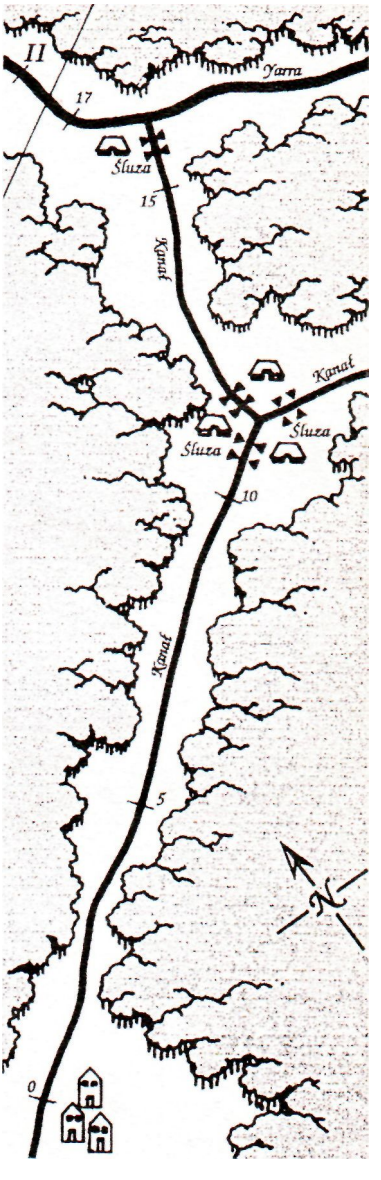
MG: Wskutek opóźnienia na 6 sekcji zapada zmrok. Drużyna musi biwakować. Vitring wybiera miejsce, w którym nocują flisacy i podróżujący kupcy. Jeden z kupców nawiązuje z bohaterami rozmowę - rzecz jasna, na temat ich planów

eksploracji dorzecza Yarry. Kupiec wie, że to już trzecia wyprawa - przed „Ważką" na szlak ruszyły „Delfin" i „Kormoran". Handlarz nie byłby jednak skłonny od razu zakładać, że poprzednicy zginęli. Terhoven wynajął podówczas jakieś ciemne typy, niewykluczone, że zagarnęli dane im jachciki i popłynęli gdzie indziej, by je sprzedać, albo zająć się korsarstwem. Vitringa, który znał niektórych poprzedników, podejrzenie to oburzy.

Tematem komentarzy będą też vorkerowie, humanoidalne, podobne do goblinów potwory, grasujące nad środkową Yarrą. Korzystając z opisu vorkerów (sekcja **96-97**) MG może „postraszyć" bohaterów przesadzonymi plotkami o „straszliwych, krwiożerczych vorkerach".

11 Śluza, którą wpływa się na drugi kanał, wiodący ku rzece. Śluzowy jest człowiekiem Terhovena - rozpoznawszy „Ważkę" i Vitringa nie żąda normalnej opłaty śluzowej (3 szt. złota).

MG: Operacja „prześluzowywania się" (wliczywszy oczekiwanie w kolejce) trwa 1-3 godziny.



11-15 Za śluzą drugi kanał, nieco szerszy niż poprzedni, przy brzegach zarośnięty sitowiem i tatarakiem. Dość często trafiają się szersze miejsca, umożliwiające zawrócenie. Nie ma tu już flisaków, to nie jest droga spławu drewna. Pływają tędy traperzy, rybacy i handlarze. „Ważka" minie kilka łodzi i barek - z jednej, wyładowanej towarami, handlarz krzyknie: „Hej, uważajcie na śluzie! Lukasowi znowu odbito!".

Vitring wie, o co chodzi. Lukasa, zawiadującego śluzą przy wypływie kanału na rzekę Yarre, niedawno opuściła młoda żona. Jak wieść głosi, uciekła z jakimś przejezdnym kuglarzem. Lukas od tamtej pory ma, jak się wyrazi Vitring, „lekkiego zajoba".

16 Gdy „Ważka" podpłynie pod wrota śluzy, Lukasa ani śladu. Nie ma komu uruchomić wrót śluzy.

MG: Lukas siedzi w krzakach opodal budynku rogatki (L) i z ukrycia obserwuje bohaterów, nie reagując na nawoływania. Będzie tak siedział, aż przyjrzy się wszystkim dokładnie i aż ktoś zejdzie na ląd. Wówczas (rzut 4, 5, 6 na k6) pojawi się i otworzy śluzę, zachowując ponure milczenie. Inny wynik rzutu oznacza, że śluzowego ogarnia mania prześladowcza w jednym z bohaterów (poza BN) „rozpoznaje" uwodziciela żony. Wyskakuje z krzaków i z dzikim wrzaskiem atakuje.

Luki

K12 W6 A1 (widły 1-6)

(z uwagi na stan ma +1 do WB)

Próba rozbrojenia lub ogłuszenia psychopaty (Vitring będzie nawoływał do takiego zachowania) wymaga (po wygranym starciu) testu Zręczności. Test niezdany oznacza, że próba się nie powiodła, a Lukas nie poniósł żadnego uszczerbku.

Gdy już śluzowy będzie obezwładniony (lub martwy) zjawią się inne łodzie, a wśród podróżnych będą i tacy, którzy potrafi operować mechanizmem śluzy. Poprosiwszy jadących w stronę Brezy o powiadomienie Terhovena o incydencie, Vitring zwołuje wszystkich na pokład i „Ważka" rusza w dalszą drogę.

3. Rzeka Yarra (mapa I i II)

16-19 Zaraz za śluzą zaczyna się rzeka Yarra. Koryto ma ok. 50 m szerokości, prąd jest wolny, głębokość w nurcie wynosi 3 m. Oba brzegi porośnięte lasem iglastym.

MG: Tempo żeglugi: zwykle, 1 sekcja/godz. Wydarzeń z **Tabel 1, 2 i 3** na razie się nie losuje.

20 Na L- osada, kilka szop i nędznych chałup, suszące się sieci, kilka łodzi. Bawiące się dzieci i kilka piorących bieliznę kobiet. Przyjaźnie machają rękami, pokrzykują.

MG: jest to mała osada (12 rodzin) drwali, traperów, rybaków i smolarzy.

Drwal

K9 W4 A1 (siekiera 1-3, *nóż* 1 lub żadnej)

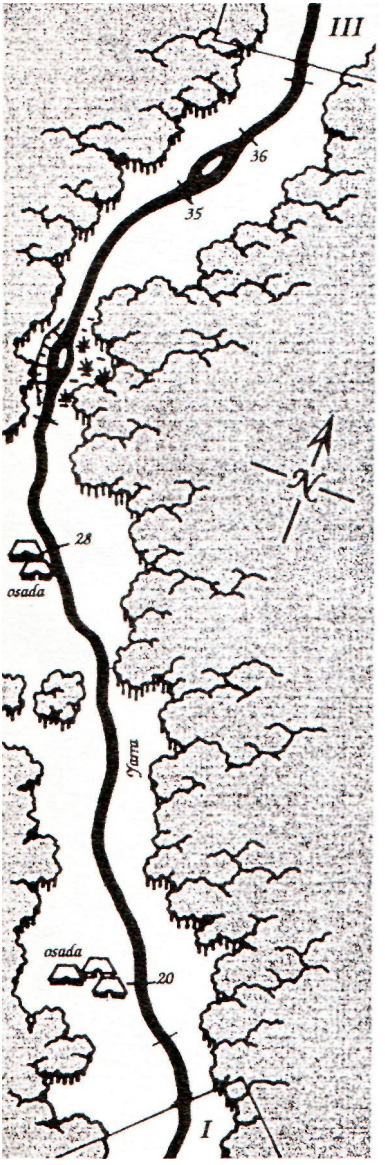
Mieszkańcy są przyjaźni, raczej biedni (1 szt. złota to dla nich ogromna suma). Są gościnni, ale nie dysponują nadwyżkami pożywienia - bohaterowie muszą skorzystać z własnych „racji". Jeśli zechcą zejść na brzeg czy zanocować we wsi, nie losuje się wydarzeń z **Tabeli 2**. Choroby z **Tabeli 5** losuje się normalnie.

20-26 Rzeka identyczna jak w 16-20. Nagle z oddali słychać krzyki i plusk. Bliżej Pwidać mocno pochylony barkas rybacki. Trzej rybacy bosakiem i toporami próbują odpędzić od burty potwora, przypominającego wielkiego, łuskowatego żółwia z długą szyją i zębatą paszczą. Na widok „Ważki" rybacy wzywają pomocy.

MG: Wydarzenie ma miejsce na 26. Potworem jest (młody) smokożółw, gad dość rzadki w tych okolicach.

Smokożółw

K14 W7 A1 (1-6)



Rybacy przypadkowo zahaczyli go siecią i rozdrażnili. Gad podarł sieć na strzępy i zaatakował barkas, druzgocząc burtę mocnymi kłami.

Jeśli bohaterowie zbliżą się i zaatakują smokożółwia, gad zwróci się ku „Ważce". Nie mogąc dosięgnąć nikogo na pokładzie (nie sięga ponad nadburcia) smokożółw rzuci się na wiosło sterowe i capnie je zębami. Bohaterowie nie będą mogli walczyć z nim inaczej, jak strzelając z łuków i miotając pociski. Otrzymawszy co najmniej 9 punktów „ran", gad da nurka i ucieknie. Jeśli „walka" będzie trwała dłużej niż 2 starcia, smokożółw kompletnie zniszczy ster.

Gdyby bohaterowie zechcieli prowadzić walkę w wodzie, muszą pływać (test!) a smokożółw ma wówczas +2 do WB.

Naprawa steru - w czym chętnie pomogą ocaleni rybacy - zajmie 1 godzinę. Rybacy poproszą, by zaholować ich zniszczony barkas do osady, leżącej 2 sekcje z biegiem rzeki.

28 Osada (**L**) jest nieco większa od poprzedniej, liczy ponad 30 rodzin rybaków i traperów o cechach

jak poprzednio (20). Uratowani rybacy będą nalegać, by bohaterowie zeszli na brzeg - chcą się odwdzięczyć zaproszeniem na ucztę. „Uczta", składająca się z rybnej polewki, większej ilości smażonych okoni i cienkiego miejscowego piwa, odbędzie się w chacie starszego osady, sędziwego rybaka Niewoda. Weźmie w niej udział więcej niż połowa dorosłych mieszkańców osady.

Niewód

K6 W3 A1 (żadnej)

Niewód i rybacy znają rzekę Yarrę i przylegające do niej tereny aż do katarakt - pierwszej, zwanej „Pianą" i drugiej, zwanej „Białym Bykiem". Wypytywani, przypomną sobie, że „dawnymi czasy" byli śmiałkowie, którzy zapuszczali się nawet dalej, za katarakty. Niektórzy nawet wracali. Potwierdzą, że są to tereny niebezpieczne, rojące się od jadowitych gadów, odwiedzane przez dzikie, leśne elfy i nieprzyjazne „gobliny". Doradzą, aby zasięgnąć języka w Faktorii Stevensona, leżącej 23 „sekcje" na północ od osady z biegiem Yarry. Traperzy, którzy zatrzymują się w faktorii, znani są z podejmowania dalekich wypraw rzeką i jej dopływami w poszukiwaniu bobrzych żeremi i łowisk innych cennych futerkowców - wydr, nutrii, piżmaków i rzecznych fok.

Znajdą się wśród ucztujących dwaj młodzi i śmiali rybacy, którzy zadeklarują chęć najęcia się jako przewodnicy i „pomoc pokładowa". Za opłatą 10 szt. złota od głowy, wypłacone rodzinie z góry, zobowiążą się do towarzyszenia i pomocy przy forsowaniu Piany i Białego Byka, a nawet i dalej. Zaakcentują, że znają się na kierowaniu łodziami, a tereny aż do katarakt znają, jak własną kieszeń.

Śmiały rybak

K10 W8 A1 (nóż 1, toporek 1-3)

Jeżli oferta będzie przyjęta, rybacy zostaną Bohaterami Niezależnymi (ich S, Z, 1 i W = 8) o następujących specjalnych cechach:

- całkowita odporność na „zwykłe choroby" (nie podlegają losowaniu);
- świetni pływacy (zawsze automatycznie zdają testy, nawet z modyfikatorami);
- umieją łowić i polować (+1 do rzutu k6 przy losowaniu z **Tabeli 4**) - znają (z nazwy i z zachowania) bytujące w rzece potwory.

Jeśli drużyna zanocuje w osadzie, nie losuje się wydarzeń. Choroby z **Tabeli 5** losu je się jednak: w osadzie jest od cholery much i pcheł, a o higienie nikt nie słyszał.

Rano, gdy drużyna wraca na pokład „Ważki", do rybackiej przystani zbliży się niewielka żaglowa łódeczka. Rybacy ogłoszą z radością, że nadpływa „Cindy". W rzeczy samej, w łódeczce, która przybija do pomostu, siedzi młoda, niebrzydka dziewczyna w obszernej, druidzkiej szacie. Dziewczyna wysiądzie i przedstawi się jako Cindaria Alkhaar, w skrócie Cindy.

Cindy

K16 S7 Z9 I12 W5 (spec) ZM16 (żadnej)

Zaklęcia (w nawiasach koszt zaklęć w punktach ZM):

Czytam (1), Wykrywam (1), Leczę (2), Tarcza (2), Neutralizuję (4) oraz specjalne, druidzkie:

Znajduję leczniczy roślinę (2) - pozwala w promieniu 100 metrów wykryć każdą roślinę, potrzebną druidowi do sporządzenia leku.

Medykament (2) - magiczne lekarstwo, choremu skraca czas choroby o 1-3 dni, chorujących krócej leczy ze skutkiem natychmiastowym.

Odchyłka (2) - jak amulet opisany w części **Magia**. Działa 30 min.

Przedmioty magiczne:

1. Na szyi amulet Pewność (z drewna, pozwala na rzucanie zaklęć o koszcie do 2 punktów bez ryzyka fiaska).
2. Pierścień Końskie zdrowie (ametyst, daje odporność na choroby tak jakby nosący miał Siłę 12).

Oba amulety „dostrojone" są do druidki. Dla innych osób są bezużyteczne.

Zdolności specjalne:

1. Znajomość ziół leczniczych i warzenia leków. W połączeniu z zaklęciem Znajdź *roślinę* da je to Cindy 50% szans, że znajdzie w okolicy coś, z czego można uwarzyć 1 dawkę leku na daną dolegliwość.
2. Ogólna wiedza medyczna: ranny lub chory, którego leczy lub opatruje Cindy, regeneruje (na biwaku) 3 zamiast 2 punktów Kondycji. Nie dotyczy to punktów, utraconych w wyniku np. wyczerpania czy głodu.

Cindy jest druidką, powszechnie znaną w rybackich osiedlach z poświęcenia i zapału do niesienia pomocy potrzebującym - jest akuszerką i lekarką. Nie nosi żadnej broni i nie ma pojęcia o „sztukach walki" (stąd od razu nisko ustawiony poziom odpowiedniej cechy). Nie potrafi posługiwać się łukiem - jej Zręczność należy przy próbach traktować jak 5.

Poznawszy cel wyprawy, Cindy wykaże zainteresowanie. Chciałaby dotrzeć do Faktorii Stevensona, bo wiezie dla tamtejszej załogi dostawę leków, ze sprzedaży których utrzymuje się jej Polana Druidów, a boi się płynąć sama. Poprosi, by „Ważka" wzięła jej łódeczkę na hol. Na propozycję wspólnego podróżowania na pokładzie zareaguje wyraźną niechęcią - woli być sama.

Podczas swych licznych podróży po pustkowiach Cindy spotykała różnych mężczyzn. Niektóre ze spotkań nie pozostawiły miłych wspomnień, dlatego druidka nie ufa „płci brzydkiej" i woli trzymać się na odległość.

Transportowane przez nią leki to:
- lek na choroby (1 dawka skraca czas trwania o 1 dzień);
- serum przeciw ukąszeniom węży (1 dawka neutralizuje jad).

28-30 Za osadą rzeka ma szerokość 50 m, spokojnie płynie wśród gęstych lasów. Głębokość różna. W nurcie sporo przeszkód - pni, kęp zielska itp.

MG: Tempo żeglugi musi być ostrożniejsze, wolniejsze od zwykłego o połowę (w ciągu 2 godzin jedna sekcja). Losowanie z wszystkich tabel MG zaczyna prowadzić normalną procedurą: **Tabela 1** co dwie sekcje, **2 i 3** - w zależności od sytuacji.

31 Na **L** - wysoka, stroma piaszczysta skarpa. Na **P** podmokły las. Pośrodku nurtu niewielka, rzadko porośnięta krzakami wyspa, na niej prymitywny szałas, ślady obozu.

MG: Wyspa jest częstym miejscem obozów rybaków. W przypadku wysiadania na nią (lub biwaku) nie losuje się wydarzeń z **Tabeli 2**. Wyspa dzieli rzekę na dwie odnogi - **L** jest głęboka, w P jest sporo mielizn. Rybacy (BN) wiedzą o tym i zalecą płynięcie odnogą L. W przeciwnym wypadku testuje się Zręczność nawigatora. Test niezdany oznacza wpakowanie się *na* mieliznę (*vide* wydarzenie **31-36** z **Tabeli 1**).

32 Na P stroma skarpa, na L lasy.

MG: Ponownie mielizny - płynąć należy bardzo blisko brzegu P. Postępowanie: jak poprzednio.

32-34 Oba brzegi lesiste i bardzo podmokłe.

MG: Tempo żeglugi: jak **28-30**. Aż do Faktorii (41) odcinek niezbyt nadający się na noclegi i biwaki. O zmroku mnóstwo komarów, wilgoć. Szansa zachorowania wzrasta (-1 do rzutu k6 wg Tabeli 5).

35 Kolejna, tym razem większa wyspa, bardzo gęsto zakrzaczona.

MG: obie odnogi żeglowne, bez mielizn. W przypadku wysiadania/noclegu na wyspie nie losuje się „wydarzeń".

36-38 Koryto zwęża się (30 m) i pogłębia nieco. Woda mętna i pełna wodorostów. Nagle... Zza rufy słychać krzyk i widać, jak z chwiejącej się gwałtownie łodzi druidka Cindy wylatuje za burtę i znika pod wodą, a po chwili wynurza się i wzywa pomocy.

MG: Cindy pływać umie, ale nie w obszernej, druidzkiej szacie, której nie zdjęła z wiadomych już przyczyn - by nie prowokować nieznanych jej mężczyzn widokiem obnażonych

fragmentów ciała. W rezultacie (łódeczkę potrącił wielgachny morświn) druidce grozi utonięcie. Nie można jej niczego podać ani rzucić („Ważka" oddala się z prądem) - trzeba skoczyć jej na ratunek.

W okolicy znalazła się jednak „Ryba" (według losowania z **Tabeli 3, 45-51**), która zaatakuje znajdujących się w wodzie ratowników (poza Cindy, która, pozbywszy się szaty, dopłynie do „Ważki").

Uratowana Cindy nabierze zaufania - przestanie się boczyć i zgodzi podróżować na statku.

39–40 Rzeka jak poprzednio. Podczas wizyty w ładowni przykra niespodzianka: załadowane w Krezie racje żywnościowe uległy zepsuciu.

MG: jeśli ratowanie Cindy było kłopotliwe, MG może czasowo zrezygnować z losowania wydarzeń. Cindy, ma się rozumieć, nie pożałuje swojej Zdolności Magicznej dla ewentualnych poszkodowanych.

4. Faktoria Stevensona (mapa III)

41 Ponad drzewami, zza zakrętu rzeki, widać drewnianą wieżę - czatownię. Powiew wiatru niesie ostry odór niewyprawionych skór. Jeszcze chwila i na **L** widać wychodzący w wodę ostrokół i bramę z obronnym pomostem. Z pomostu błyskają ostrza sulic, słychać okrzyk: *„Kto płynie?"*.

MG: Jest to Faktoria Stevensona, nazwana tak na cześć krasnoluda, który przed laty doprowadził do jej wybudowania. Faktoria, najbardziej wysunięty na północ „ośrodek cywilizacji", to pograniczna strażnica i zarazem miejsce skupu oraz wstępnego garbunku skór futerkowych, dostarczanych przez traperów, którzy zastawiają pułapki w tych i dalszych okolicach. Zbudowana jest w całości na palach, wbitych w dno, dostęp do niej możliwy jest wyłącznie wodą, poprzez obronną bramę.

Wpływających powita krasnolud tule Thorfin, dowódca straży, którą stanowi 12 jego pobratymców.

Thorfin

K20 W11 A1 (miecz 1-6)

Krasnolud

K16 W9 A1 (topór 1-6)

Thorfin zna i niezwykle szanuje Cindy. Zna też, rzecz jasna, Terhovena - imię „króla drewna" jest dla niego wystarczającą rekomendacją, a nawet powodem do rezygnacji ze zbójecko wysokich opłat postojowych, których zwykle żąda od goszczących w faktorii łodzi i statków. Zaproponuje odpoczynek i nocleg w miejscowej gospodzie. Pytany o warunki żeglugi w dół rzeki, doradzi rozmowę ze starym, doświadczonym i bywałym traperem Pluskolcem, którego znaleźć można właśnie w gospodzie.

Gospoda jest raczej nędzną, wielką szopą - na parterze mieści się właściwy szynk i sklep, na pięterku izba noclegowa na 20 osób. Właścicielem całego przybytku jest

Lakobor

K14 W8 A1 (trzonek od łopaty, spec.),

obsługujący zarówno szynk, jak i sklep. Sklep ma w ofercie wszystko, czego potrzebują

traperzy - sprzęt myśliwski i pułapki, najrozmaitsze narzędzia, żywność itp. Wszystko (do uznania MG) jest diabelnie drogie. Lekarstwa i serum przeciw ukąszeniom węży Lakobor sprzeda je spod lady i jeszcze drożej lekarstwa (o 1-3 dni skracające czas choroby) kosztują 10 szt. złota za dawkę, a serum 20 szt. złota za dawkę. (Medykamenty, które dostarczyła Cindy, przejął Thorfin nie na sprzedaż, ale dla potrzeb własnych i innych potrzebujących).

W szynku przebywa aktualnie kilku traperów:

Niekrak

K8 W6 A1 (nóż 1)

Rilim

(krasnolud) K10 W7 A1 (toporek 1-3)

Falin

(krasnolud) K10 W7 A1 (nóż 1)

Dlukh

(półork) K12 W6 A1 (kordelas 1-3),

a ponadto kupiec, który przybył po skóry (do niego należy barkas) i jego dwóch pachołków:

Kupiec

K8 W5 A1 (żadnej)

Pachołek

K8 W6 A1 (nóż 1)

Zapytany o Pluskolca, Lakobor oświadczy, że tylko go patrzeć, albowiem zbliża się godzina, w której tenże zwykł zaczynać pić. Tymczasem proponuje firmowy obiad - sarnina z kapustą i piwem (1 szt. zł/os.). Nocleg kosztuje 2 szt. zł od osoby.

Do stołu bohaterów podejdą kolejno:

- Kupiec, z propozycją, by przeznaczyć „Ważkę" do przewożenia skór i różnych towarów na trasie między Faktorią Stevensona a Śluzą Lukasa. Vitring pośle handlarza do diabła.

- Niekrak, mający na zbyciu „cudowny lek na ukąszenia żmij", tylko 8 szt. złota, po targach opuści do 4. Lek jest nic nie wart. Niekrak dysponuje również „niezwykle skuteczną przynętą na ryby, kaczki i dziewki", tylko 3 szt. złota za woreczek. Skuteczność - jak wyżej.
- Falin, aby zapytać, czy Cindy (lub inna drużynowa bohaterka) nie zechciałaby zatańczyć. Komentarz, że nie ma tu wszak muzyki, wyraźnie go speszy. Nalegał nie będzie.
- Dlukh, aby zaoferować swój udział w wyprawie jako przewodnik („Znam drogę, nawet nocą wszędzie trafię!"). Potrzeba mu tylko 50 szt. złota, aby skompletować ekwipunek. Jeśli otrzyma jakiekolwiek pieniądze, zniknie w nocy bez śladu. Jeśli nic nie otrzyma, zniknie również, bo już zdążył świsnąć pęk wydrzych skór z łodzi Niekraka.
- Rilim, aby zapytać, czy Cindy nie zechciałaby zatańczyć.

Nikt nie będzie agresywny, nachalny ani szukający zaczepki - Lakobor zresztą cały czas demonstracyjnie bawi się za kontuarem trzonkiem od łopaty, niby to odganiając muchy od produktów. W razie potrzeby posługuje się tym orężem nader wprawnie. Jest prawdziwym wirtuozem pały: ma +4 do WB, a każde jego celne uderzenie oznacza knock out.

Wreszcie zjawi się bardzo zaniedbany i brudny staruszek.

Pluskolec

K6 W4 A 1 (żadnej)

Pluskolec będzie głodny, zanim zgodzi się rozmawiać z bohaterami, zażąda „firmowego obiadu". Wysłuchawszy, popuka się palcem w czoło i doradzi natychmiastowy powrót. Żaden statek, oświadczy, nie zdoła pokonać porohów i katarakt, które czekają w przełomie rzeki przez Żabie Wzgórza...

To oświadczenie wywoła wrzawę - Niekrak i Falin, jak również Vitring i rybacy stwierdzą, że Pluskolec przesadza. Owszem, katarakty i porohy są niebezpieczne, ale do pokonania przez wprawnych żeglarzy. Pluskolec (zażądawszy jeszcze piwa) będzie stał na swoim. „A nawet - powie - założywszy, że »*Ważka*« pokona porohy, Pianę i Białego Byka, to co dalej? Na

północ od *Żabich Wzgórz* leży kraina *vorkerów*, *krwiożerczych*, *goblinopodobnych humanoidów*. Mało to *traperów* zostało przez *tych bandytów zabitych*, *oskalpowanych*, *powieszonych* za nogi *na suchych* gałęziach? Z *vorkerami nie ma żartów!*".

Tego stwierdzenia nikt nie skomentuje. Pluskolec (zażądawszy piwa) będzie opowiadał dalej:

„Za Białym *Bykiem* nie ma na rzece większych przeszkód. Tuż za *Bykiem* do Yarry wpada Rzeka Piżmoszczura, jeśli ktoś *chciałby płynąć* nią w górę, to niechaj tego nie czyni, *bo* to niemożliwe. Potem Yarra płynie przez bagna, przez tak zwane »Krokodylowisko«; pełno tam gadów i jadowitych żmij, brrr. Za *Krokodylowiskiem* są już tereny vorkerów, *lepiej się mieć* na baczności przed *tymi sukinsynami*. Vorkerowie *mieszkają* na lewym brzegu, a na prawym żyją Leśne El/y, *diabli wiedzą*, kto jest gorszy, *bo* jedni i drudzy uwzięli się na biednych traperów. Dalej, po kilku dniach żeglugi, zobaczy się wielką, wpadającą do Yarry rzekę, *którą elfy* nazywają *Daithi*, a traperzy - Bystrzyną. Gdyby płynąć w górę Bystrzyny, po jakimś tygodniu dotrze się do Grodu Irin, tam mieszkają bogaci ludzie. A *gdyby* płynąć ciągle w dół Yarry, to dalej... *IIohoho*, dalej...".

Teraz Pluskolec (zażądawszy piwa) zacznie bezbożnie łgać i konfabulować:

„Dalej jest Koralowa Świątynia, stojąca w *głębi lasu*. Strasznie fam. Do Yarry wpadają potoki, *ich* dno zasłane jest nuggetami, *ale tam* jeszcze straszniej, *bo tam* żyją ropucholudy. *I* Amazonki tam mieszkają, urodziwe *i* krąglutkie, tu *i* tu, *i* mają takie duże, *ooo*. Pluskolec tam bywał, *hohoho*, strasznie go te Amazonki kochały, *ach*, *ach*, *mniam*, *mniam*. A *dalej* to Pluskolec nie bardzo wie, co jest, *bo* zawsze zostawał u Amazonek *i* nie miał już potem sił na dalsze wyprawy. Ale jedno Pluskolec wie ponad wszelką wątpliwość; dalej jest Jezioro *Wschodzącego* Słońca, zaś na jeziorze jest wyspa, na której rośnie Dwanaście *Świętych* Dębów...".

Na to ostatnie stwierdzenie Cindy aż podskoczy. Dwanaście Dębów? Na pewno? Pluskolec potwierdzi. I zażąda piwa (a wypił już za pełne 5 szt. złota, co przypomni bohaterom Lakobor).

Pluskolec polemizował nie będzie - uśnie nagle z głową na stole i nie da się dobudzić.

Noc w szopie noclegowej minie spokojnie, jeśli nie liczyć tych kilku razy, kiedy Falin i Rilim przyjdą zapytać, czy Cindy nie zechciałaby zatańczyć.

Rano Cindy oświadczy, że pragnęłaby przyłączyć się do drużyny. Powodem jest ów wymieniony przez Pluskolca Ostrów Dwunastu Dębów, zaginione miejsce pradawnego Kultu Drzew, którego druidzi od dawna poszukują. Cindy nie może przepuścić takiej okazji. Oferuje drużynie swe umiejętności magiczne i uzdrowicielskie, byleby tylko mogła im towarzyszyć.

MG: W ten sposób Cindy może stać się kolejnym BN. Ponieważ przyłącza się do drużyny wyłącznie do momentu spotkania z elfami, rolę tę można powierzyć komuś, kto chciałby pograć „tylko trochę". Musi to być jednak graczka obeznana z zasadami opisanymi w części **Magia** (możliwości rzucania zaklęć, wykorzystanie ZM, ryzyko fiaska itp.). Jest to dobra rola szkoleniowa dla zainteresowanej odtwarzaniem postaci „magiczki".

Cindy zaopatrzy się w leki ze swego transportu: 5 dawek lekarstw i 5 dawek serum przeciwjadowego. Resztę musi pozostawić w faktorii, Thorfinowi są one niezbędne.

5. Żabie Wzgórza (mapa III, IV i V)

41-60 Rzeka płynie wśród gęstych, nieprzebytych lasów i bagien. W wodzie mnóstwo dryfujących pni, zwalonych drzew, kęp wodorostów. Prąd wolny.

MG: Tempo żeglugi: wolne i ostrożne (1 sekcja w ciągu 2 godzin). Prawdopodobieństwo wydarzenia z **Tabeli 1** wzrasta (losować co sekcja). Wzrasta szansa zachorowania (-1 do rzutu k6, Tabele 5). Uwaga: rzucone przez Cindy zaklęcie Neutralizuję natychmiast uzdrawia chorego.

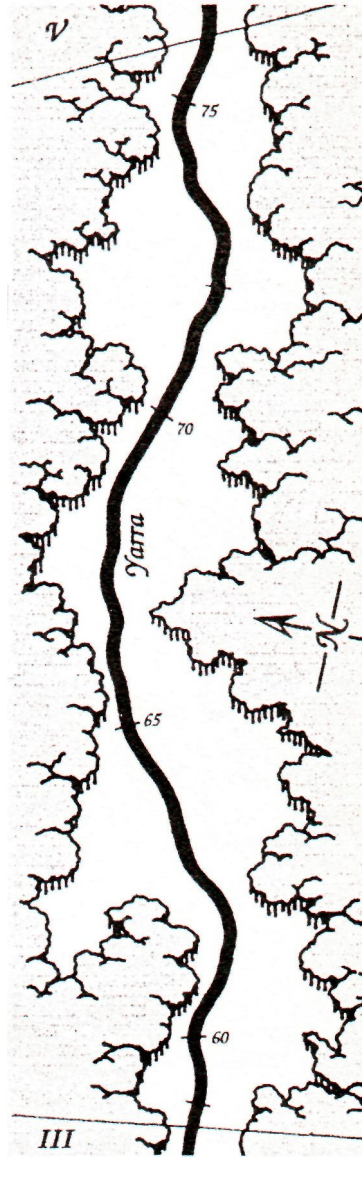
60-79 Robi się czyściej, płycej, nurt wyraźnie przyspiesza. Vitring poleca zwinąć żagiel, wystarczy

siła prądu. Woda przejrzysta, dno kamieniste. Brzegi suche i dostępne, las rzadszy.

MG: Tempo żeglugi - normalne. Na tym odcinku (aż do 86 sekcji) jedynym możliwym wydarzeniem z **Tabeli 1** jest **31-36** (mielizna) *i* **49** (głaz) - inne traktuje się jak **Bez wydarzeń**. W przypadku pływania itp. nie losuje się w ogóle z **Tabeli 3**, bo nie bytują tu żadne potwory wodne. Na biwakach nie losuje się z **Tabeli 2**. Trudno tu o pożywienie: -2 do rzutu k6 wg **Tabeli 4**.

79-84 Liczne zakręty rzeki. Brzegi dostępne. Na obu brzegach wzgórza, porośnięte niezbyt gęstym lasem. Nurt robi się coraz szybszy. Jeśli w ładowni była jeszcze jakaś żywność zakupiona w Faktorii, okaże się, że zapleśniała *i* jest do wyrzucenia lub wykorzystania jako przynęta na raki.

MG: Są to Żabie Wzgórza, o których mówił Pluskolec. Tempo żeglugi, z uwagi na wartki prąd, wzrasta do 2 sekcji/godz. Nurt jeszcze szybszy, żegluga pod bystry prąd absolutnie niemożliwa. W dnie coraz częściej widać ogromne



głazy. Z oddali słychać groźny szum wody. Rybacy wiedzą, że to „Piana" - pierwsza katarakta.

86 Widać już wodospad, woda kipi na kamieniach. Bardzo trudno utrzymać stateczek na kursie, a figiel polega na tym, by trafić w wąski „próg" katarakty, pomiędzy głazy. Sternik wzywa pomocy - sam nie jest w stanie utrzymać wiosła.

MG: Ster mogą trzymać maks. 2 osoby. Ich średnią Siłę poddaje się testowi, mod. +1. Test niezdany oznacza konieczność zmniejszenia o 1 wyniku rzutu 1k6 jak niżej:

1k6	Rezultat
1	Kolizja z głazem, poważne uszkodzenie kadłuba. Kto nie zda testu Zręczności, wyleci za burtę.
2-4	Pęka ster, sternicy wylatują za burtę.
5-6	Szczęśliwie, bez złych wypadków.

Pływanie - uwaga - jest ułatwione (mod. -1), prąd wynosi tonącego na brzeg. Można się jednak potłuc o kamienie (1-6 punktów).

Wynik 1 (i mniej) oznacza konieczność natychmiastowego przybicia do brzegu, bo statek zaczyna szybko nabierać wody. Naprawa zajmie 1k6+5 godzin. Reperacja steru zajmie 1-3 godziny.

86-88 Za kataraktą rzeka poszerza się i uspokaja. Brzegi płaskie, kamieniste, łatwo dostępne. Liczne strumienie spływające z Żabich Wzgórz zasilają nurt. Woda płytka, dno kamieniste.

MG: Tempo normalne. Na tym odcinku rzeki (aż do **96** sekcji) normalnie losuje się wydarzenia z **Tabeli 1**, ale każdy wynik oprócz **31-36** (mielizna) traktuje się jak **Bez wydarzeń**. W przypadku pływania itp. nie losuje się z **Tabeli 3** (nie ma tu żadnych potworów).

89-90 Nurt ponownie przyspiesza, w rzece ogromne głazy, o które rozbryzguje się woda. Coraz ich więcej - to prawdziwe porohy. Trudno utrzymać kurs, wiosło sterowe wyrywa się z rąk...

MG: Tak, jak poprzednio, do trzymania steru konieczna jest kombinowana Siła dwóch osób min. 20 i test do średniej, mod. +2. Zdany test to brak kolizji z głazami, niezdany oznacza 1-3 kolizje. Każda kolizja oznacza uszkodzenia (rzut Ikó). Zsumowany wynik oznaczał będzie czas reperacji w godzinach. Pływanie: jak na katarakcie **86**.

91-95 Nut nadal szybki, rzeka jak w 86-90.

MG: Jak w 8690.

96-97 Następne porohy, widać, że niebezpieczniejsze od poprzednich. Z wody sterczą istne kamienne kły.

MG: procedura identyczna jak przy pierwszych porohach, z tym, że zdany przez sterników test to tylko 1 kolizja z głazami, niezdany: (1-3) +1 kolizja. Przy każdej kolizji rzuca się 1k6, ostateczny wynik jest kumulowany.

Ik6	Rezultat
1	Rozdarty kadłub, statek nabiera wody i osiada na przybrzeżnej mieliźnie tuż za porohami. Reperacja i ponowne zwodowanie zajmie 1-3 dni pracy. Każdy następny wynik „1" to dalszy 1 dzień.
2-3	Uszkodzenia kadłuba, każde oznacza 1k6 godzin pracy przy reperacji (zsumować).
4-5	Bez poważnych uszkodzeń, ale silne wstrząsy - każdy niezdający testu Zręczności wyleci za burtę. Pływanie: zwykły test, dodatkowo 1-6 punktów utraty Kondycji od uderzeń o kamienie. To samo dotyczy ratowników.
6	Szczęśliwie, bez wypadków.

Jeżeli naprawy itp. spowodują konieczność przedłużonego postoju za porohami, nadal nie losuje się z **Tabeli 2**. Są natomiast 2 szanse na 6 na to, że nocą na drużynę napadnie banda vorkerów.

Vorker

K6 W6 A1 (różna 1-3)

to podobny do goblina humanoid wzrostu ok. 1,20 m, krępy, o mongoloidalnych rysach. Ubrany zwykle w kożuch włosem na wierzch i szpiczastą czapkę z futra. Uzbrojony w jatagan lub nadziak, niekiedy w dzidę, często w krótki łuk. Broń vorkera zadaje obrażenia 1-3 punkty Kondycji.

Banda, która napadnie na drużynę będzie od niej dwukrotnie liczniejsza. Powodem ataku - oprócz zwykłej u vorkerów agresywności względem wszystkiego, co żyje, jest pragnienie zdobycia żywności - szajka wraca z wyprawy łupieskiej i od paru dni głoduje. Jeśli w walce padnie połowa, reszta umknie w popłochu. Oprócz broni jw., znajdzie się przy zabitych 1-3 manierki z vorkerską gorzałką. Gorzałka, choć obrzydliwie śmierdzi fuzlem, ma właściwości lecznicze (dawka skraca czas choroby o 1 dzień). Jedna manierka zawiera 1 dawkę, daje się długo przechowywać.

97-105 Za porohami prąd słabnie, rzeka pogłębia się, meandruje wśród wysokich, zalesionych brzegów.

MG: Tempo żeglugi: normalne. Powraca się do normalnego losowania ze wszystkich tabel, ale nadal trudno o pożywienie (-1 do rzutu k6). Nocny atak szajki vorkerów, jeśli już się nie przydarzył, wciąż możliwy.

106 Z oddali słychać donośny ryk spadającej wody. Nie ma wątpliwości, zbędne są ostrzeżenia rybaków - przed drużyną katarakta, znacznie większa i groźniejsza od tej, którą już pokonali - osławiony „Biały Byk". Jeżeli w drużynie są rybacy, zażądają, by ich wysadzić na brzeg. Do sprowadzenia statku po wodospadzie, oświadczą, wystarczą 3-4 osoby, najlepiej, żeby to byli ci najsilniejsi... Cindy uśmiecha się smutno. Nie jest najsilniejsza, też wolałaby lądem, ale jeśli trzeba...

MG: Jeśli do BN, którzy postanowią zejść na brzeg i obejść kataraktę lądem dołączy też choć 1 gracz-bohater, grupę na jakiś czas wyłącza się z gry. Ich wyprawę MG poprowadzi indywidualnie, po rozegraniu przeprawy „Ważki" przez wodospad. Wyprawa lądem zajmie 1k6+2 godziny (bardzo trudny, dziki teren). W tym czasie raz na dwie godziny należy losować wydarzenie z **Tabeli 2**, przy czym wylosowanie **54-56**, **65** lub **66** nie będzie oznaczało przygody zgodnej z tabelą, lecz spotkanie z szajką vorkerów. Jeśli na ląd zeszli wyłącznie BN, MG upraszcza procedurę: wszyscy dołączą do załogi „Ważki" po podanych 1k6+2 godzinach.

107 „Ważka" z „ochotnikami" na pokładzie zbliża się do ryczącego wściekle Białego Byka. Statek przeskakuje próg wodospadu i leci w kotłującą się, ryczącą otchłań...

MG: Pokonanie Białego Byka to wyłącznie sprawa szczęścia. Nie stosuje się żadnych testów cech, a jedynie rzut 1k6:

Yarra - Rzeka Śmierci

1k6	Rezultat
1	Totalna destrukcja stateczku, cała załoga w kipieli.
2	Wywrotka, złamany maszt i ster, wszyscy w kipieli. Przewrócony stateczek osiada na przybrzeżnej mieliźnie za wodospadem.
3	Kto na kó nie wyrzuci 5-6, leci w kipiel. Pozostałymi miota po pokładzie, odnoszą 1-3 punkty obrażeń. Stateczek utrzymuje pion, z groźnym trzaskiem osiada kilem na brzegu za wodospadem.
4	Kto na k6 nie wyrzuci 4, 5, 6 - leci w kipiel. Pozostali obijają się na 1-3 punkty Kondycji. Stateczek trzeszczy, ale trzyma się, płynie.
5	Kto na kó nie wyrzuci 3, 4, 5, 6- leci w kipiel. Stateczek trzyma się.
6	Szczęśliwie! Stateczek dumnie płynie rzeką za wodospadem.

Jeśli stateczek przebył kataraktę (wynik 4, 5, 6), ale bez załogi (wszyscy wylecieli za burtę), osiada na mieliźnie przy brzegu.

Pływanie w kipieli oznacza test z mod. +1. Pomoc jest niemożliwa, wszyscy tracą się wzajemnie z oczu. Kto nie zdał testu, ma prawo do „rzutu rozpaczy": 6 na kó oznacza, że cudem wykaraskał się na brzeg za wodospadem, tracąc 1-6 punktów Kondycji. Pechowcy toną, o ile MG nie zastosuje jakiegoś dodatkowego „prawa łaski".

Wynik „2" oznacza 1k6 dni reperacji. Wynik „3": 1-3 dni reperacji. Wynik „4": 1k6 + 5 godzin reperacji. Wynik „1" (zniszczenie statku) to poważny cios dla drużyny (patrz dalej).

Za wodospadem rzeka szeroko rozlana, głęboka. Brzegi gęsto zalesione. 300 m od wodospadu, na **L**, ujście dużego, spokojnego dopływu. Tuż za wodospadem, na **P**, leży wrak stateczku, zbutwiały, przegniły, rozsypujący się.

MG: Niezależnie od wyniku, drużyna (lub jej niedobitki) spotkają się po określonym czasie. Jeśli zechcą tu biwakować lub będą do tego zmuszeni, MG może czasowo odstąpić od losowania wydarzeń. W tej okolicy nie ma żadnych potworów wodnych

ani węży. Wciąż jest jednak szansa (wynik 1, 2 na k6), że którejś nocy zaatakuje szajka vorkerów, chyba że atak miał miejsce już wcześniej.

Wrak (Vitring go rozpozna) to „Delfin", stateczek drugiej wyprawy, zorganizowanej przez Terhovena. Oględziny pozwolą stwierdzić, że wrak, choć mocno zniszczony, dałby się po gruntownym i pracochłonnym remoncie ponownie spuścić na wodę.

Jeśli „Ważka" uległa destrukcji, drużyna jest pozbawiona środka transportu, zapasów żywności, broni (poza osobistą, 1-6 łukami i 1-6 kołczanami) i sprzętu (poza jedną skrzynią narzędzi ciesielskich, wyrzuconą na brzeg). Trzeba więc będzie z resztek „Ważki" i starego wraku zbudować „Ważkę II" i kontynuować podróż. Budowa zajmie 1k6+10 dni pracy, podczas których normalnie losuje się wydarzenia, choroby i zdobywanie pożywienia. Jeżeli podczas dalszej podróży będą miały miejsce wydarzenia wymagające napraw, czas naprawy „wyremontowanego" statku jest zawsze o 1 godz. dłuższy niż to określa scenariusz.

Dopływ na L to Rzeka Piżmo szczura. Żegluga w górę możliwa tylko przez 2 godziny (1 sekcja) - dalej jest zbyt płytko.

6, Tereny vorkerów (mapa VI, VII i VIII)

108-115 Wzgórza znikają, rzeka się zwęża, wpływa w bardzo gęste, dzikie lasy. Gałęzie ogromnych drzew zwisają nad wodą, miejscami tworząc zasłaniające niebo baldachimy.

MG: Tempo: zwykłe. Losowanie z tabel: zwykłym trybem.

116-125 Prąd wolny. Na brzegach podmokłe lasy, liczne zamulone odnogi, starorzecza i bagna. Mnóstwo komarów. Normalnym widokiem stają się leżące na brzegach krokodyle. Pluski, koła i fale na wodzie zdradzają krążące dookoła stwory wodne. Obfitość ryb i wodnego ptactwa.

MG: Jest to osławione Krokodylowisko. Tempo żeglugi spada do 1 sekcji w ciągu 3 godzin. Wzrasta szansa na wydarzenie z **Tabeli 1** (losować co sekcja) oraz **Tabel 2 i 3** (do wyniku rzutu 2k6 w przypadku wylosowania **Bez wydarzeń** dodawać 40+1k6). Wzrasta także szansa zachorowania (1 do rzutu 1k6). Łatwiej natomiast o prowiant (+1 do rzutu 1k6).

O zmroku szansa na znalezienie suchego miejsca na biwak wynosi 2 na 6, w przeciwnym razie trzeba nocować na pokładzie (taki nocleg przywraca tylko 1 punkt Kondycji).

Uwaga: słusznie obawiając się węży, przy schodzeniu na ląd Cindy zawsze rzuca na siebie zaklęcie Tarcza.

126-140

Brzegi stają się suchsze i mniej odstraszające, nadal jednak zarośnięte dzikim lasem.

MG: Tempo znowu normalne. Wszystkie losowania z tabel: zgodnie z normalną procedurą, bez modyfikatorów.

141

W środku nurtu wbite w dno trzy

pale, do nich łykiem przywiązane szkielety ludzkie.

MG: Jest to ostrzeżenie vorkerów, oznaczenie granic terytorium, które uważają za swoje. BN-rybacy będą przerażeni.

142-148

Rzeka jak poprzednio.

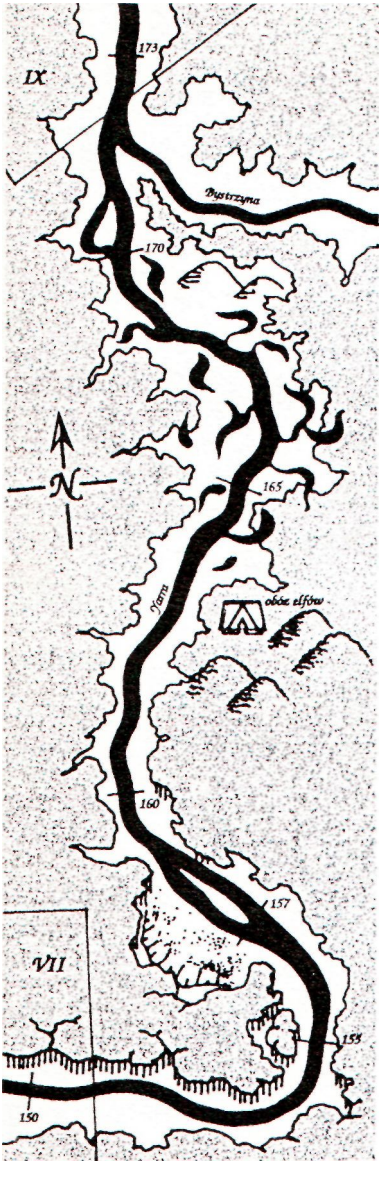
MG: Gdyby tutaj wypadł biwak, w nocy bohaterowie usłyszą dalekie dudnienie bębnów. Nie będą mogli zlokalizować, z którego brzegu dochodzi.

Uwaga; od tego miejsca MG może zrezygnować z losowania wydarzeń - drużyna będzie miała wystarczająco wiele kłopotów z vorkerami.

Odcinek ten MG skraca lub wydłuża tak, aby na **149** sekcję drużyna dotarła po noclegu, wczesnym rankiem następnego dnia. Cały atak vorkerów dokona się na 149-150 sekcji.

149

Na **L** - ruch, wrzaski, buczenie rogów. Można zauważyć małe postacie w kożuchach i szpiczastych czapkach, przemykające wśród zarośli. Po chwili na statek spada ulewa strzał. Na P żadnego ruchu.



MG: Są to oczywiście vorkerowie (*vide* **96-97**). Każdy, kto *na* k6 wyrzuci 1-2, został trafiony strzałą (1-3 punkty). Strzelanie do vorkerów nie da żadnych widocznych efektów.

149 **+200** m. Ulewa strzał powtarza się.

MG: Jeśli bohaterowie przedsięwzięli środki ostrożności (są zasłonięci lub ukryci, trzymają się blisko P itp.), zraniony zostaje tylko ten, kto na k6 wyrzuci „1". Cindy już rzuciła *na* siebie czar *Odchyłka* (nie może być trafiona) i *Tarcza* - w walkach, jakie nastąpią, traci o 3 punkty mniej, niż wykaże kostka.

149 **+400** m. Vorkerów nie widać, ale z głębi lasu na L słychać rogi i hałłakowanie. W rzece mnóstwo zawałów z powalonych drzew i naniesionych prądem wodorostów, między którymi trzeba lawirować. Jeden z takich zawałów zmusza statek do niebezpiecznego zbliżenia się do **L** - pod konary pochylonego nad wodą drzewa.

MG: Na drzewie siedzi ukryta w listowiu grupa 10 vorkerów - obserwator z dziobu

(test Zręczności, mod. +1) ma szansę ich wypatrzyć. Podjęta akcja (manewr statkiem, ostrzał z łuków itp.) zniweczy zasadzkę. W przeciwnym razie vorkerowie skoczą z drzewa na pokład (2-4 wpadnie przy tym do wody) i podejmą walkę.

Vorker

K6 W6 A1 (jatagan lub nadziak 1-3)

Nawet jeśli zasadzka się nie powiedzie, vorkerowie ostrzelają statek z luków - kto na k6 wyrzuci 1-2, zostanie zraniony (1-3 punkty).

149 +600 m. Z gęstych zarośli na **L** wylatuje nagle rój ognistych strzał z przymocowanymi wiechciami zapalonej trawy, przesyconej rybim tłuszczem. Sporo pocisków trafia statek, powodując pożary. W tym samym momencie od brzegu odbija flotylla trzcinowych tratewek, pełnych vorkerów. Jest ich cała horda.

MG: Bohaterom trzeba oznajmić, że wszystkie wysiłki muszą skierować na gaszenie pożaru - innych akcji podejmować nie mogą. Skuteczność gaszenia jest sprawą szczęścia (rzut 1k6) - „szczęśliwe" wyniki oznaczają możliwość podjęcia akcji obronnej - ostrzału z łuków, manewrów (taranowania), szybkiej ucieczki itp.:

6-5 Szybkie ugaszenie pożaru i możliwość działania, zanim flotylla w ogóle zdążyła się zbliżyć. MG zadecyduje, czy podjęte działania były na tyle skuteczne, by wykluczyły abordaż.

4-3 W miarę szybkie gaszenie, pokład zdoła abordażować 1k6+3 vorkerów. Jeśli tylko część załogi „weźmie ich na siebie", reszta może prowadzić inne akcje. Skuteczność: do uznania MG.

2-1 Trudne gaszenie, abordażu dokonują wszyscy vorkerowie (szczęśliwie, część prymitywnych tratewek po drodze rozleciała się) w liczbie 3k6+3. Niezależnie od wyniku, na pokład może wleźć na raz dwunastu. Reszta wkracza do akcji w miarę eliminowania poprzedników.

150 Farwater całkowicie blokuje zaimprowizowany zawał z pni, na nim horda vorkerów, wznoszących dzikie okrzyki. Nie strzelają z łuków, sami chytrze kryją się za prowizorycznymi „pawężami" i snopkami trzciny.

MG: „Barykada" nie wygląda na mocną, można spróbować (doradzi to Vitring) staranować ją dziobem, uderzywszy w najsłabszy punkt. Sternik testuje Zręczność i Inteligencję. Oba testy zdane pozwalają dodać 1 do wyniku rzutu 1k6 jak niżej:

6,5,4 Taranowanie udane, barykada pęka, statek przedziera się, nikomu z vorkerów nie udaje się dostać na pokład.

3,2,1 Statek utyka na przeszkodzie, wstrząs zwala jednak wielu vorkerów do wody, w której jest już sporo krokodyli... Słychać makabryczne wrzaski. Na pokład uwięźniętego statku wdziera się 3k6+3 vorkerów (jak poprzednio: 12 plus „rezerwa")

Wśród abordażujących w pierwszym rzucie jest wódz vorkerów, wyjątkowo wielki i paskudny.

Wódz

K8 W7 A1 (maczuga 1-6)

Jeśli wódz zostanie zabity, jest 50% szans, że 1k6+3 słabszych nerwowo vorkerów zrejteruje. Jeśli będzie to więcej niż połowa bandy, reszta zrejteruje również.

Rozwalenie zawału po walce zajmie 1 godzinę. Vorkerowie się nie pokażą.

151-156 Odcinek rzeki o wartkim prądzie, oba brzegi porośnięte gęstym lasem. Rzeka skręca ostro na północ.

MG: Aby dać drużynie odpocząć, nie losuje się tu żadnych wydarzeń. Dodatkowo, odcinek ten należy skrócić lub wydłużyć tak, aby do **157** sekcji statek dotarł o zmierzchu.

157 pośrodku nurtu piaszczysta, płaska, rzadko porośnięta wikliną wyspa. Widać, że część wiklin była spalona, dostrzec też można poczerniałe wręgi i osmalone resztki kadłuba leżącego przy brzegu statku. W obu odnogach rzeki przy wyspie woda bardzo płytka. **P** brzeg lesisty, **L** z rozległą plażą i oddalonym o ok. 100 m borem.

Dookoła spalonego wraku leżą kościotrupy - małe, niewątpliwie vorkerów, obok usypany kurhan. Jest jasnym, że to miejsce bitwy. Vitring rozpozna wrak - to bez wątpienia „Kormoran", statek pierwszej wyprawy Terhovena. Zagadką jest jednak kurhan - po pierwsze, jest zbyt duży, by mogła być tu pochowana tylko część ludzi z załogi „Kormorana" - bo przecież vorkerowie nie zadawaliby sobie trudu. Po drugie, takie kurhany usypują poległym tylko elfy...

MG: W obu odnogach przy wyspie są mieliźny. Niezależnie od podjętych środków ostrożności (MG może fałszywie testować, ale wynik zawsze będzie negatywny) statek uwięźnie, a zmrok uniemożliwi ściąganie go z przeszkody, próby są skazane na niepowodzenie. Noc zaskakuje bohaterów - trzeba czekać do świtu.

Krótko po zapadnięciu zmroku z boru na **L** wymaszeruje liczna (ok. 40) horda vorkerów, niosąca pochodnie i żagwie. Banda zatrzyma się w bezpiecznej odległości, a do ataku na obozujących bohaterów ruszy czterech sprzymierzonych z vorkerami dzikich ogrów.

Ogr

K20 W8 A2 (maczuga 1-6)

Ogre jest dość nieruchawym i dużym celem (-1 do testu Zręczności przy strzelaniu do niego z łuku itp.). Morale olbrzymów jest niskie - straciwszy połowę Kondycji ogre podaje tył, a jeśli ucieka dwóch, reszta również rzuca się szybko do nich dołączy..

Gdyby to bohaterowie uciekli na **P** brzeg, patrz **Ucieczka**. Statek zostanie spalony przez vorkerów.

Jeśli drużyna odeprze lub pokona ogrów, vorkerowie rozpalą ogniska i pod batutą szamana zaintonują swoją słynną „Pieśń

o powolnym obdzieraniu ze skóry". Pieśń ma właściwości magiczne - sadystyczna treść utworu jest telepatycznie rozumiana i ma fatalny wpływ na morale. BN-rybacy i nie grzesząca odwagą Cindy rzucają się do ucieczki w lasy na **P**. Bohaterowie i Vitring testują Inteligencję z mod. +1. Kto nie zda testu, ogarnięty paniką ucieka w las na **P**. Na ten widok ci, którzy zdali test, testują jeszcze raz, mod. +2. Jeśli uciekła połowa, pozostałych panika ogarnia automatycznie i uciekają wszyscy. Uciekających ścigają vorkerowie...

Ucieczka

Uciekający rozpraszają się w ciemnościach i błądzą po lesie. Każdy z bohaterów (poza BN) działa samodzielnie, niezależnie od innych. Swój los tej straszliwej nocy określi za pomocą rzutu 1k6. Żeby było ciekawiej, MG może, rzucając k6, każdemu bohaterowi zapewnić „indywidualną" przygodę, ignorując powtarzające się wyniki rzutów.

1 Bohater wdepnie w ciemnościach na jadowitego węża (losować wg odpowiedniego punktu **Tabeli 2**). Jeśli był to groźny wąż, a bohater nie ma przy sobie serum, uratuje go tylko szczęście - rzut 6 na k6 oznacza, że porażonego jadem i nieprzytomnego odnalazła Cindy, uzdrowiła zaklęciem i dowlokła do elfów. Inny wynik rzutu oznacza prawie pewną (patrz dalej) śmierć.
2 Bohater zostanie doścignięty i osaczony przez 1k6+1 vorkerów, którym po dwóch starciach przybędą na pomoc następni (1-3).
3 Bohater zostanie doścignięty przez 1k6+1 vorkerów, ale po trzech starciach otrzyma pomoc w postaci Vitringa.
4 Bohater wpakuje się w ciemnościach na polującego pająka-giganta:

Pająk

K10 W7 A2 (1-6+spec.).
Pająk walczy tak, jak krabopająk (Tabele 2, 57), ale jego jad

jest groźniejszy, działa jak jad węża-mokasyna. Ukąszony bohater zemdleje w lesie.

5 Bohater uniknie złych przygód, ale nad ranem napatoczy się na agresywnego niedźwiedzia:

Niedźwiedź

K14 W9 A2(1-6).

Po trzech starciach pojawią się elfy, które położą niedźwiedzia celnymi strzałami z łuków.

6 Bohater uniknie złych przygód (choć MG może go postraszyć pościgiem lub hałasującymi w ciemności potworami).

Rano wszyscy, którzy przeżyli (a także Vitring i Cindy, o ile wcześniej nie wylosowano 1 i 3) odnajdą się wśród elfów. Dla BN-rybaków szansa na odnalezienie wynosi 50% - rzut 1, 2, 3 na k6 oznacza, że przepadli bez śladu. Zadeklarowane poszukiwanie nie da rezultatu. Jeśli natomiast w wyniku wylosowania „1" lub „4" stwierdzi się brak na miejscu zbiórki bohaterów ukąszonych przez węża lub pająka i podejmie się poszukiwania, jest szansa (wynik 54-66 na 2k6), że poszukiwacze po 1-3 godzinach odnajdą nieszczęśników (lub ich ciała).

Jeśli panika ogarnęła wszystkich i nikt nie bronił statku, vorkerowie zdołali go tymczasem doszczętnie spalić.

Walka o ocalenie statku

Bohaterowie (lub ich część), którzy dotrwali przy statku do świtu, widzą vorkerów ruszających do ataku. Na czele - o ile przeżyły - biegną ogry (ze zregenerowaną Kondycją). Na bronią cych się spada grad strzał (kto na k6 wyrzuci 1, zostaje zraniony grotem, 1-3 punkty). Ogry (vorkerowie, nauczeni moresu, trzymają się z tylu) rzucają się na bohaterów - jest czas na dwukrotne wypuszczenie strzał, potem zaczyna się walka wręcz... ale tylko jedno starcie. Bo nagle rozlega się buczenie rogów i z lasu na P uderza na vorkerów silny oddział elfów, rażąc napastników ulewą niechybnych strzał. Umykające ogry i sporo vorkerów pada trupem, reszta bierze nogi za pas, kryjąc się w lasach na L.

7. Tuath Silvaelinen

Oddział elfów leśnych (samych zwących się Tuath Silvaelinen) liczy 62 osobników obojga płci.

Elf

K16 W10 A1 (miecz, długi łuk, 1-6)
Ich przywódcą jest Anhalas.

Anhalas

K18 W12 A1 (miecz 1-10, czarodziejski, +1 przeciwko orkom, goblinom i podobnym; łuk czarodziejski, nigdy nie chybia, w przypadku rzutu 6 zadaje natychmiastową śmierć).

Elfy leśne są zwykle nieprzyjazne ludziom, w najlepszym wypadku starannie unikają wszelkich kontaktów. W przypadku elfów Anhalasa jest inaczej. Po pierwsze, Anhalas zna ze słyszenia Cindy, żywi szacunek dla jej działalności jako lekarki. Po drugie, Anhalas zetknął się z ludźmi z pierwszej wyprawy Terhovena, których vorkerowie napadli na tej samej wyspie - to resztki ich statku tam leżą, a pod kurhanem spoczywają ludzie i elfy, poległe w tym boju. Elfy nienawidzą vorkerów (z wzajemnością) i nie tolerują ich w pobliżu rzeki Yarry.

Elfy dysponują magicznymi, elfimi eliksirami - ranni i chorzy zostaną uzdrowieni (Kondycja wraca do poziomu wyjściowego). Anhalas oświadczy, że drużyna miała szczęście. Przepędzone humanoidy należały do szczepu dauk-vorkerów, słynących z okrucieństwa. Szczep ten mieszka dalej, na zachodzie i niewątpliwie banda przybyła nad Yarrę z zamiarem wojowania z lokalnym, mniej agresywnym szczepem halla-vorkerów.

Cały oddział wraz z bohaterami udaje się do obozu elfów. Jeśli „Ważka" została zniszczona, podróż odbywa się piechotą przez lasy. Jeśli statek ocalał, elfy pomogą ściągnąć go na głębszą wodę i popilotują do **163** sekcji, skąd do głównego obozu już niedaleko.

W obozie, podczas uczty, jaką elfy urządzą z okazji zwycięstwa, Anhalas udzieli dalszych wyjaśnień:

Z pierwszej wyprawy Terhovena, liczącej 8 ludzi, na wyspie poległo trzech. Ich statek został zniszczony zanim odsiecz elfów odparła vorkerów. Piątka, która przeżyła, zabawiła u elfów przez miesiąc. Nie potrafili zbudować nowej łodzi, a pragnęli kontynuować ekspedycję. Trzeba było trafu, że na Yarrę wpłynął stateczek łowców nimf z grodu Irin. Łowcy, wyjaśni Anhalas, to źli, okrutni ludzie, którzy przypływają rzeką Daithi, przez ludzi nazywaną - dosłownym tłumaczeniem Bystrzyną, prawym dopływem Yarry, by łowić wodne nimfy, na które w Irin jest wielki popyt Bogacze kupują je, by trzymać w sadzawkach i akwariach ku uciesze gości. Łowcy są bezwzględni - napotykane elfy i trytony zabijają na miejscu.

Ludzie z pierwszej wyprawy, wspierani przez elfy, zaatakowali łowców i zawładnęli ich statkiem, którym pożeglowali w dół Yarry.

Uwaga dla MG: Jeśli „Ważka" została spalona przez vorkerów, MG może przyjąć wersję, że zdobyto wówczas dwa statki. Jeden elfy wciąż mają i chętnie udostępnią go bohaterom. Vitring ochrzci stateczek „Ważką II". Jeśli MG woli komplikować, może kazać bohaterom czekać na następny przyjazd łowców nimf (vide **173**) i przygotować plan zdobycia „Ważki III" w drodze akcji zbrojnej.

Anhalas udzieli też informacji o dalszym biegu rzeki Yarry, dementując przy okazji bujdy Pluskolca. Rzeka Yarra, powie elf, płynie na północ, około 10 sekcji przez bagna i mokradła, by połączyć się z rzeką Daithi. Od ujścia Daithi, czyli Bystrzyny, Yarra znacznie się poszerza, aż wreszcie po około 20 sekcjach wpada do jeziora, noszącego nazwę Feainne an Lac. Tego, czy Yarra kończy bieg na jeziorze, czy też przepływa przez nie, by dalej połączyć się z Meskerą, Anahalas nie wie. Okolice jeziora to niebezpieczne, dzikie tereny i elfy rzadko się tam zapuszczają. Szczególnie niebezpieczna jest Matnia, plątanina odnóg tuż przed jeziorem, gdzie nietrudno zabłądzić. Zaiste, nie doradza bohaterom, by szukali drogi do Meskery. Lepiej zrobią, jeśli pożeglują w górę Daithi do Irin, do miejsc, gdzie mieszkają ich pobratymcy-ludzie.

Wywody elfa przerwie Cindy, dopytując się o Ostrów Dwunastu Świętych Dębów, o których opowiadał Pluskolec. Anhalas zareaguje śmiechem. To absolutna nieprawda, powie. Na Feainne an Lac jest co prawda wyspa, ale nie ma na niej i nie mogło być Świętych Dębów. Zaginione miejsce kultu dawnych druidów leży najprawdopodobniej na jednym z licznych jezior wśród lasów na zachodzie. Anhalas słyszał o tym od przywódców innych elfich społeczności.

Na tę wieść Cindy wyraźnie straci dobry humor i zamyśli się głęboko...

Przy pożegnaniu elfy zaopatrzą drużynę w to, co mogą dać: żywność (2 racje dzienne), broń (łuki długie, niemagiczne, ale elfiej roboty, -1 do testu Zręczności strzelca, oszczepy 1-6, inną broń do uznania MG, ale nigdy magiczną), lekarstwa (6 dawek, każda skraca chorobę o 1 dzień), serum przeciw ukąszeniom węży (5 dawek) oraz inny potrzebny bohaterom sprzęt (do uznania MG). Nie dadzą bohaterom żadnej broni magicznej ani eliksirów.

Niespodzianką będzie natomiast deklaracja Cindy - druidka rezygnuje nagle z udziału w wyprawie. Interesują ją wyłącznie Dęby, dlatego zostaje wśród elfów, i jest to jej nieodwołalna decyzja. Co prawda spojrzenia, którymi skromna i nieśmiała zwykle Cindy obdarza Anhalasa każą lekko wątpić w szczerość jej entuzjazmu względem wszelkich dębów świata, ale co robić? Drużyna traci oto swą druidkę oraz jej magiczną i lekarską pomoc. Jeśli Cindy ma jeszcze jakieś leki, odda je drużynie. Żaden z elfów nie zechce przyłączyć się do wyprawy.

8. Droga ku Faeinne an Lac (mapa VIII i IX)

163-171 Rzeka ma wolny nurt, niemal całe koryto pokryte jest dywanami nenufarów. Głęboko. Oba brzegi bagniste, liczne odnogi, kępy i starorzecza.

MG: Tempo żeglugi „zwykłe", 1 sekcja/godz. Wydarzenia normalnie.

172 Na P dopływ - rzeka niewiele mniejsza od Yarry, nieco płytsza, mniej zarośnięta.

MG: Jest to Bystrzyna, o której wspominał Anhalas. Jeśli bohaterowie zechcą żeglować nią pod prąd (tempo 1 sekcja na 2 godz.) po 5 dniach dotrą do rybackiej osady, a po 9 dniach do grodu Irin - cywilizowanych okolic, połączonych szlakami zarówno z Brezą, jak i z Dyveken nad morzem. Wydarzenia losuje się normalnie. Jeśli się nic złego nic wydarzy, bohaterowie uratują skórę - ale z nagrody od Terhovena nici. 1 koniec przygody.

173 Na rzece stateczek, prawie wierna kopia „Ważki", holujący niewielką barkę, przykrytą plandeką. Na pokładzie stateczku kilku mężczyzn zajętych jest właśnie wyciąganiem sieci, w którą zaplątana jest jakaś piszcząca cienko istota. Na widok statku bohaterów mężczyźni zdradzają widoczne zdziwienie i zaciekawienie.

MG: Stateczek należy do łowców nimf z Irin, istota w sieci to oczywiście złowiona

właśnie nimfa wodna. Łowców jest pięciu. Jeśli „Ważka" zbliży się, jeden z łowców krzyknie: „Hej, wy! Rzeka jest wielka, wodniczek starczy dla wszystkich, a/e to nasz teren, wynoście się więc do diabła! Polujcie gdzie indziej!". Jeśli bohaterowie posłuchają i grzecznie popłyną w swoją drogę, łowcy dojdą do wniosku, że „Ważka" wyglądała na ładny i drogi stateczek. Że taki stateczek warto by jednak mieć...

Jeśli do „porozumienia" nie dojdzie, czterej łowcy porwą za trzymane w ukryciu kusze i oddadzą salwę. Od rany bełtem (1-6 punktów) chroni czterech (losowo wybranych lub prawdopodobnych) bohaterów test Zręczności, mod. -1. Jeżeli bohaterowie szybko odpowiedzą strzałami, MG powinien pamiętać o celnych, elfich łukach, którymi dysponują. Łowcy rozpoznają elfie strzały, z którymi już kiedyś niewątpliwie zawarli bliższą znajomość. Z wrzaskiem „Wy przeklęte elfie nasienie!" ruszą na „Ważkę".

Łowcy będą dążyli do abordażu, ale ich statek ogranicza w manewrach holowana barka. Bohaterowie na ruchliwszej „Ważce" mogą, jeśli zechcą, manewrować tak, by przedłużyć wymianę strzał. Obie wojujące strony będą zapewne szukać zasłony, więc MG winien zastosować modyfikatory do testów (testują, rzecz jasna, tylko bohaterowie, ich Zręczność decyduje zarówno o celności strzału, jak i umiejętności krycia się). MG określi, ile strzałów zdąży się oddać, pamiętając, że łuki są „szybkostrzelniejsze" od kusz. Jeśli połowa łowców zostanie wyeliminowana, reszta spróbuje uciekać (w górę rzeki), ale „Ważka" - jeśli bohaterowie zechcą - doścignie ich statek z łatwością.

Jeśli dojdzie do abordażu:

Herszt łowców

K16 W8 A1 (szabla 1-6)
Przedmioty magiczne: amulet Ryba (patrz niżej).

Łowca

K10 W7 A1 (toporek 1-6).

Herszt, jeśli w boju zacznie być z nim krucho, wielkim susem wyskoczy za burtę i zniknie pod wodą - bez śladu. Wygląda, że

się utopił. Pozostali - tępe zbiry, same nigdy nie dające pardonu i nie oczekujące go od innych, będą się bili na śmierć.

Łupem zwycięzców (oprócz statku, wyposażonego identycznie jak „Ważka" na początku podróży) padnie ww. broń plus cztery kusze z zapasem bełtów i dobrze zakonserwowana żywność w ilości 1k6 racji dziennych dla całej drużyny. A także wciąż zaplątana w sieć nimfa wodna.

Nimfa

K4 W6 A1 (żadnej)

Uwolniona nimfa natychmiast przeskoczy na holowaną barkę, zedrze plandekę, ujawniając pięć dalszych, związanych nimf i ludzką kobietę. „Bevin! To ty?" krzyknie z niedowierzaniem Vitring.

Bevin Lagerfeld jest uczestniczką pierwszej wyprawy Terhovena, członkiem załogi „Kormorana", spalonego przez vorkerów na wyspie, a później „Kormorana II", zdobytego na łowcach przy pomocy elfów Anhalasa.

Opowie: „Kormoran II" dotarł do jeziora, ale o zmierzchu wpadł na rafy i zatonął. Tylko Bevin udało się przeżyć, pozostała czwórka zginęła - jednego „coś" pożarło, dwóch schwytała ogromna ośmiornica, ostatniego już na brzegu ukąsiła mamba. Po kilkunastu dniach samotnej tułaczki przez bagna ciężko chorą Bevin odnalazły, przygarnęły i wyleczyły nimfy wodne...

Opowieść przerwie plusk wody, z której wynurzy się 6 dalszych nimf, trzymających wyrywającego się, wrzeszczącego i plującego wodą herszta łowców. Bevin, klnąc plugawie, wskoczy do wody i z zimną krwią zakłuje herszta pożyczonym od nimf nożem z ości gębacza.

„Ten psi syn i jego banda - wyjaśni - wczoraj złapali mnie w sieć i chcieli sprzedać w Irin do zamtuza, sami wprzód się zabawiwszy. Coś im wtedy obiecałam, rada jestem, że udało mi się dotrzymać obietnicy. A to... to jest dla was, weźcie. Miał to na szyi, to chyba czarodziejskie. Nimfy mówią, że gdy złapały sukinsyna, spokojnie wędrował po dnie w górę rzeki, wesoło puszczając bąbelki".

Yarra - Rzeka Śmierci

Przedmiotem, który Bevin wręcza bohaterom, jest bursztynowy amulet na złotym łańcuszku, przedstawiający rybę. Jest to rzeczywiście amulet magiczny, rzucający na noszącego czar Ryba (vide **Magia**) automatycznie, np. gdy noszący znajdzie się pod wodą.

Domyśliwszy się celu wyprawy „Ważki", Bevin natychmiast zadeklaruje udział - nie ma wszak innej szansy, by wrócić do domu. Bevin jest BN (MG może tę rolę przydzielić komuś skłonnemu przyłączyć się nagle do gry) o następujących cechach:

Bevin

K16 (obecnie 14) S7 Z10 I10 W9 (obecnie żadnej).

Cechy specjalne (wynik pobytu wśród nimf): pełna odporność na choroby, świetnie pływa (mod. -1 do testu), umie znajdować jadalne kłącza wodnych roślin, skorupiaki i mięczaki (+1 do rzutu k6, **Tabela 4**), zna podstawy mowy nimf i zwyczaje rzecznych potworów.

Bevin zna - jak twierdzi - drogę do jeziora. Jezioro też widziała. Co jest za nim - i czy w ogóle coś tam jest nie wie.

Kontynuując wyprawę, drużyna może przesiąść się na statek łowców lub (jeśli jest ich wystarczająco wielu) żeglować na dwóch statkach. Wydarzenia z **Tabeli 1** spotykają wówczas tylko jedną, losowo wybraną lub prawdopodobną „jednostkę".

174-185

Rzeka jak w **163-171**.

MG: Jeśli do bitwy z łowcami nie doszło, ich statek podąża ostrożnie śladem „Ważki". Łowcy którejś nocy (do uznania MG, między **175**, a **180** sekcją) podpłyną skrycie i znienacka zaatakują drużynę na biwaku. W razie porażki herszt spróbuje uciekać wodą, Bevin i nimfy będą na holowanej barce itd.

9. Matnia

185-191

Rzeka rozlewa się coraz szerzej, w nurcie liczne małe, gęsto zarośnięte wyspy i kępy, zupełnie niedostępne. Prąd ledwie wyczuwalny. Woda mętna, dno muliste. Brzegi bagniste, skryte w oparach, podnoszących się z mokradeł. Mnóstwo komarów.

MG: Znalezienie suchego miejsca na nocleg: 2 szanse na 6. Niebezpieczeństwo zachorowania wzrasta (-1 do rzutu k6). 1 tak jest aż do Jeziora.

192

Rozwidlenie. Bevin zdecydowanie radzi płynąć odnogą **P**.

MG: Lewa odnoga jest ślepa - to starorzecze.

194

Następne rozwidlenie - na trzy odnogi, woda we wszystkich pokryta grążelem i kożuchem rzęsy. Opar coraz gęstszy, widoczność coraz gorsza. Bevin jest skonfundowana. („Tu się *coś* zmieniło!"(. Po chwili zastanowienia proponuje odnogę środkową.

MG: Bohaterowie są w delcie Yarry, w miejscu zwanym Matnią. Bevin wprawdzie już raz dotarła na jezioro przez labirynt odnóg, wydaje jej się, że pamięta drogę. Ale w Matni faktycznie „coś się zmieniło" - i zmienia się bez przerwy. Wyspy, które tworzą odnogi, są wyspami pływającymi, stale zmieniającymi położenie. W rezultacie drużyna już się zgubiła i beznadziejnie zabłądziła wśród kęp *i* mgły. Bevin co jakiś czas będzie wołać „To tu! Tędy! Pewna jestem!", ale to nic nie pomoże. Mało pomocny będzie też „magiczny kompas" Vitringa, bo odnogi „sugerują" właściwy (tj. północny) kierunek. „Ważka" zwiedzi więc trochę ślepych odnóg i zatok - tyle, ile wskaże rzut 1k6 - w kolejności (np. rzut 3 oznacza kolejne odwiedzenie odnogi 1, 2 i 3). Wydarzenia z **Tabeli 1** w Matni nie są losowane.

1. Po godzinie mozolnego przebijania się przez dywan nawodnego zielska odnoga okazuje się ślepą, a „Ważka" osiada na dnie. Nie można zepchnąć jej tykami, trzeba wleźć do wody i ściągnąć ją metodą „burłacką", linami, do czego niezbędna jest kombinowana Siła min. 30 i 1-3 godziny ciężkiej pracy. Każda godzina to możliwość wydarzenia z **Tabeli 3**.
2. Identycznie jak w **1**, ale odnoga jest długa - do czasu osięścia w mule „Ważka" żegluje 1k6+1 godzin, a Bevin stale jest pewna, że „to tędy". Reszta jak w **1**.

3 Identycznie, jak w 2, ale w tej odnodze roi się od tygrysich pijawek (vide **Tabela 3, 62**), które oblezą holujących. Innych wydarzeń nie losuje się. Po ściągnięciu „Ważki" z mielizny i próbie powrotu na szlak Bevin ponownie „rozpoznaje" właściwą drogę („Tędy! Na prawo!'). Ale to nie jest właściwa droga. Po godzinie statek znowu osiada na mieliźnie (identyczna procedura), a odnoga okazuje się być tarliskiem akar bagiennych (**Tabela 3, 45-51, 3**). Każda godzina pracy to szansa (1-3 na k6) ataku akary, broniącej gniazda z ikrą.

4 Identycznie, jak w 1, ale w tej odnodze bytują ośmiornice (vide **Tabela 3, 63**). Podczas każdej godziny pracy przy holowaniu rzut 1-2 na k6 oznacza atak ośmiornicy. Oprócz tego, pod sam koniec holowania, MG „funduje" drużynie jeszcze możliwość wydarzenia z **Tabeli 3**.

5 Identycznie, jak w **1**, ale w tej odnodze zadomowiły się węgorze elektryczne (**Tabela 3, 56-58**). Podczas każdej godziny holowania rzut 1-3 na k6 oznacza porażenie jednego z holujących.

6 Identycznie, jak w **1**, i nie dziwota, bo to ta sama odnoga. Posiadający najwyższą Inteligencję ma szansę (test!) zorientować się w tym, zanim „Ważka" osiądzie na mieliźnie - można będzie zawrócić. Jeśli test jest nieudany, procedura identyczna jak w **1**.

Plątanie się po labiryncie odnóg może zająć dużo czasu. MG uważnie kontroluje jego upływ - nocą żegluga ani ściąganie z mielizn nie są możliwe. Znalezienie tu suchszego miejsca na nocleg jest trudne (2 szanse na 6) i często przyjdzie nocować na pokładzie. W przypadku schodzenia na ląd „wydarzenia" z **Tabeli 2** losuje się normalnie. Przemoczeni i zmęczeni bohaterowie są podatni na choroby (-2 do rzutu k6). O prowiant trudno (-2 do rzutu kó).

196-197

Nagle opar unosi się, widoczność poprawia się znacznie - i oto za wielką połacią grążeli i nenufarów widać ogromny przestwór wody. Bevin, dogłębnie przekonana, że to jej zasługa, klnie i śmieje

się na przemian: „Ważka" wreszcie wyrwała się z Matni, przed bohaterami rozciąga się jezioro zwane przez elfów Feainne an Lac, Jeziorem Wschodzącego Słońca.

MG: W ujściu Yarry do Jeziora obfitość ryb: +2 do rzutu k6 w przypadku zadeklarowania łowienia (**Tabela 4**). Brzeg nareszcie suchy i dostępny. BN zasugerują dłuższy biwak i regenerację sił. Jeśli biwak nie będzie przesadnie długi i nie będą podejmowane ekspedycje lądem, od losowania wydarzeń z **Tabeli 2** można odstąpić.

10. Jezioro (mapa X)

Jezioro jest rozległe, ale posiada wyraźny kształt wydłużony, sugerujący kierunek przepływu rzeki wzdłuż plosa. Oba brzegi (wschodni i zachodni) są na długim odcinku (ca 8 sekcji) widoczne, pokryte lasem. W kierunku północno-zachodnim brzegu nie widać - woda po horyzont.

MG: Jezioro ma przy brzegach (poza ujściami rzek) 20-30metrowy, zarośnięty wodną roślinnością szelf o głębokości 0,50-2,50 m, potem dno gwałtownie opada aż do głębokości (w plosie) 30 m. Tempo żeglugi wynosi 1 sekcja/godz. (o ile nie przeszkodzi pogoda). Numeracja sekcji zgodnie z przybliżoną osią NW / SE jeziora, czyli najkrótszą trasą. Wszelkie „odbicia" od tej trasy MG rozpatruje indywidualnie. Żegluga nocą jest niemożliwa.

Losowanie wydarzeń z tabeli

Tabela 1: nie losuje się, zamiast tego codziennie rankiem losuje się z poniższej **Tabeli pogodowej**:

2k6	Pogoda/tempo żeglugi
1146	Kompletny sztil do końca dnia. Nie sposób żeglować.
17-21	Bardzo silny, wyjątkowo niepomyślny wicher uniemożliwia żeglugę do końca dnia. Wicher przynosi deszcz i zimno (vide **Tabela 1, 59-66**, wynik 5-6)
22-55	Normalna, wiatr umiarkowanie korzystny, 1 sekcja//godz.
56 66	Dobra, wiatr bardzo korzystny, możliwe (jeśli się zechce) żeglowanie w tempie 2 sekcje/godz.

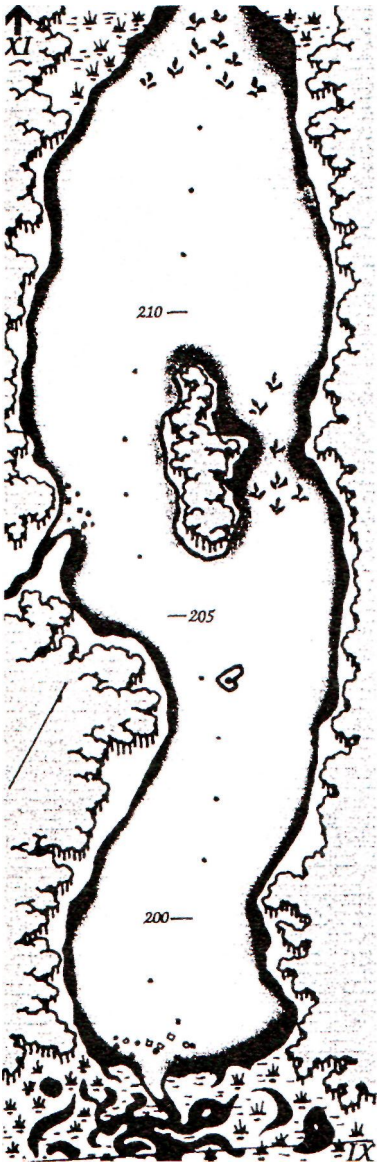


Tabela 2 (ekspedycje na ląd, biwaki): losuje się normalnie.

Tabela 3: losuje się normalnie, ale tylko na szelfie i w jego okolicach (około 40 m od brzegu), bo w głębokim plosie jeziora nie występuje fauna zbliżona do rzecznej. Wylosowane wydarzenie musi być dodatkowo ocenione „logicznie": stwory denne i kryjące się w zielsku (kraby, trydakny, płaszczki, płoszczyce itp.) mogą zaatakować tylko blisko brzegu - np. bohaterów chcących się koniecznie dostać na ląd, do którego „Ważka" podpłynąć nie może. W odróżnieniu od żeglugi po rzece, na jeziorze **każde** zejście na ląd (poza ujściami rzek i wyspą Ptaka Roka) musi być poprzedzone „pływaniem i brodzeniem".

Testy pływackie: pływanie na jeziorze może się wiązać z koniecznością pokonywania większych niż na rzece dystansów. Testuje się Siłę pływaka co pół sekcji. Drugi test z mod. +1, każdy następny - dodatkowe + 1.

Tabele 4 i **5**: normalnie.

197-198 „Ważka" wypływa na jezioro. Bevin ostrzega przed rafami, na których rozbił się „Kormoran II". Faktycznie, ok. 200 m od brzegu widać ostre, kamienne bryły pół metra pod powierzchnią wody. Są jednak między nimi duże odstępy, pozwalające na zupełnie bezpieczną nawigację. Bevin, zagadnięta o los „Kormorana" (którego szczątków nie widać, fale zmyły je i wyrzuciły na brzeg), zaklnie szpetnie i burknie coś o „idiotach, którym zachciało się żeglować o zmierzchu". Po ominięciu raf poleci trzymać kurs na „Nord-West".

MG: Przed wypłynięciem sprawdzić pogodę!

202-204 Jezioro rozszerza się, na północy widać zarys lądu. Bliżej, pośrodku plosa, sterczy nieduża wyspa - stromy, wystający z wody pagór. Na szczycie pagóra jakaś dziwaczna konstrukcja z gałęzi - z bliższej odległości widać, że to ogromne, ptasie gniazdo co najmniej 4-metrowej średnicy. Od wyspy bije ostry smród guana i padliny.

MG: Dookoła wyspy nie ma szelfu, dostatecznie głęboka woda pozwala rzucić kotwicę tuż obok i wyjść na brzeg. Cały pagór pokryty jest warstwą guana, kośćmi i resztkami zwierząt. Niektóre z tych zwierząt nie były małe - leżą tu nawet resztki łosi!

Po wspięciu się na szczyt pagóra i zajrzeniu do gniazda bohaterowie zobaczą jajo, wielkie jak beczka, leżące wśród kości i odpadków. Wśród kości są też ludzkie czaszki! I to jest ostatnie ostrzeżenie, żeby nie tykając jaja brać nogi za pas.

Jeśli ktoś postąpi nierozumnie i rozbije jajo (konieczna Siła min. 10, test i oczywiście narzędzie) ściągnie na drużynę zemstę Ptaka Roka, który owo jajo zniósł.

Ptak Rok nadleci wkrótce po tym, gdy „Ważka" ponownie znajdzie się na wodzie. Stwierdziwszy, że jajo jest rozbite, wrzaśnie, wzbije się w powietrze i szybko wytropi statek. Natychmiast wróci na wyspę, wybierze wielki głaz, uniesie go w szponach, nadleci nad „Ważkę" i zabawi się w bombowiec.

Ptak Rok

K40 (Inne cechy nieistotne z uwagi na specyficzne zachowanie).

Yarra - Rzeka Śmierci

Drużyna może bronić się wyłącznie za pomocą łuków. Rok jednak „bombarduje nurkująco" i strzał jest trudny (+1 do testu, elfie łuki tracą swoją „korzyść"). Szansa, że upuszczona przez Roka „bomba" trafi zależy od zadanych ptaszysku obrażeń i wynosi:

Obrażenia	**Rzut k6, oznaczający trafienie od strzał**
do 6	1,2,3,4,5
6 10	1,2,3,4
11–19	1,2,3
20–29	1,2
30 i w.	–

Po otrzymaniu obrażeń o sumie ponad 30 punktów Rok zrezygnuje i ucieknie, ale zanim to nastąpi będzie wracał na wyspę po następne „bomby" i ponawiał ataki (jego obrażenia są kumulowane, skuteczność każdego bombardowania zgodna z ich sumą).

Trafiający w śródokręcie głaz kompletnie niszczy „Ważkę". Wszyscy odnoszą 1-6 punktów obrażeń i znajdują się w wodzie. Taki rezultat MG powinien uznać za koniec wyprawy... i drużyny. Nawet jeśli dopłyną do brzegu, niech od razu, bez losowania, wdepną na scarletie lub czarne mamby - niech się nie męczą. Bez statku i tak muszą zginąć. Kto im kazał ruszać to *jajo*?

205-206

Widoczny na horyzoncie brzeg to albo zalesiona wyspa, albo cypel, dzielący jezioro na dwie odnogi lub zatoki.

MG: To wyspa, dość duża, z małym (10 m) płytkim (1 m) szelfem. W przypadku wysiadania na wyspie: żyją tu krabopająki (vide Tabela 2, 5 i 7). Nie żyje tu nic poza nimi - wszystko zjadły. Bohaterów zaatakują 1-3 sztuki, w przypadku pobytu dłuższego atak się powtórzy, tym razem będzie to 2-4 krabopająki. A potem nadciągnie ich cale mrowie - ucieczka z wyspy będzie jedynym rozsądnym wyjściem.

206-209

(Odnogi przy wyspie):

A. Na lewo od wyspy: Między drzewami na brzegu widać ujście rzeki, nieco węższej niż Yarra. Podpłynięcie pozwoli jednak na stwierdzenie, że ta rzeka wpada do jeziora - drużyna zaś szuka takiej, która z niego wypływa. Woda w ujściu jest głęboka (2-3 m).

MG: Przy ujściu rzeki leżą rafy, tak jak w ujściu Yarry. Zdany test Zręczności nawigatora pozwoli uniknąć kolizji - w przeciwnym razie kadłub „Ważki" zostanie uszkodzony (konieczność dobicia do brzegu i reperacji zajmie 1k6+1 godzin). Próba żeglowania w górę rzeki: po 1-3 godzinach robi się zbyt płytko, a prąd, bardzo ostry, spycha „Ważkę" w stronę jeziora.

B. Na prawo od wyspy: Szeroka na 60 m. Płycej. Widać wodorosty na dnie.

MG: Szelf wyspy miejscami zbliża się tu bardzo do szelfu brzegowego. Jeśli nawigator nie zda testu, „Ważka" wpadnie na mieliznę (*vide* **Tabela 1, 31-36**).

210

Wdać już północny kraniec jeziora - wielką zatokę, porośniętą grążelem.

MG: żadnych instrukcji.

214-215

Cały północny brzeg to wielkie pole trzcin, las cofnął się daleko od brzegu. Ani śladu czegoś, co mogłoby być wypływem rzeki.

MG: Wypływ jednak jest, ale żeby go wypatrzyć, trzeba zbliżyć się do trzcin, ryzykując (3 szanse na 6), że „Ważka" osiądzie na dnie (Tabela 1, 31-36). Wreszcie Bevin lub Vitring wyśledzą wyrwę w ścianie trzcin - właściwą drogę.

11. Moczary (mapa XI i XII)

216-218 Przesmyk w trzcinach rozszerza się w rzekę (30-40 m szerokości), która spokojnie meandruje wśród płaskich, porośniętych sitowiem brzegów.

MG: Tempo żeglugi: wolne, 1 sekcja/2 godz.

219

Rozwidlenie. Obie odnogi wyglądają identycznie.

MG: W odnodze **P** prądu nie ma w ogóle, w **L** jest, choć nieznaczny. Odnoga L jest właściwą, a **P** niewłaściwą drogą. MG nie pomaga - bohaterowie muszą sami powziąć decyzję, którędy płynąć.

A. Lewa odnoga (niewłaściwa)

Brzegi początkowo zatrzcinione, wkrótce jednak pojawia się las, czarny i dziki matecznik. Dookoła panuje złowróżbna cisza, nie ma śladu życia, ani w wodzie, ani na brzegach. Po 1-3 godz. żeglugi do uszu drużyny dobiegają nagle straszliwe ryki i odległy trzask łamanych gałęzi.

MG: Brak życia i hałasy to ostrzeżenia, z których drużyna winna skorzystać. Jeśli teraz nie zawróci, jeśli będzie kontynuować podróż tą odnogą, zobaczy, jak w z krzaków na L wyłoni się nagle

Czarny smok bagienny

K35 W10 A4 (1k6+3) + spec.

Smok ostrzegawczo zaryczy - jeśli „Ważka" natychmiast nie wykona zwrotu i nie odpłynie, gad bluzgnie na nią „smoczym dechem". Dech czarnego smoka działa żrąco - jak iperyt. Kto nie zda testu Zręczności zostaje poparzony

na 1k6+3 punkty Kondycji. Smok (pozbawiony teraz możliwości bluzgania na czas 1 godziny) zaatakuje „Ważkę". Jest możliwość ucieczki wpław, bo początkowo gad całą uwagę poświęca statkowi, który rozwali w drobne drzazgi. Gdyby bohaterowie podjęli z nim walkę, będzie walczył na śmierć - zapewne nie swoją własną!

Gdyby (chyba cudem!) bohaterom udało się pokonać smoka i zachciało kontynuować żeglugę tą odnogą, po 1k6 godzinach stwierdzą, że jest ślepa.

B. Prawa odnoga (właściwa)

219-224 Kolor wody żółtawy, mętny, dno gliniaste, nurt wolny. Brzegi całe w trzcinach. W oddali las.

MG: Tempo żeglugi: 1 sekcja/2 godz. Trudno (3 szanse na 6) o suche miejsce na biwak.

224-226

Rzeka poszerza się (40 m), brzegi cale w szuwarach. Nie sposób zejść na ląd. Nagle (na **226**) trzciny całkowicie zamykają nurt - jest tylko wąziutki i dość płytki przesmyk wśród sitowia. „Ważka" sama nie popłynie - trzeba wleźć do wody i holować ją „po burłacku".

Yarra - Rzeka Śmierci

MG: Holowanie odbywa się po pas w grząskim, śmierdzącym mule, wśród wijącego się, obrzydliwego robactwa, pijawek (zwykłych, nie tygrysich!) kąsających insektów i rojów komarów. Do holowania potrzebna jest Siła min. 35 - ale każdy holujący testuje Inteligencję - i to odwrotnie: zdany test oznacza, że bohater nie może holować, gdyż nie jest w stanie znieść smrodu i robaków - i zwyczajnie mdleje. Jeśli coś takiego sprawi, że zabraknie Siły 35, umożliwiającej holowanie, przedsięwzięcie musi być odłożone do jutra - do ponownego testu. I tak dalej. Podczas holowania nie losuje się wydarzeń z **Tabeli 3.**

Przebicie się przez przesmyk zajmie 1k6+1 godzin, Nocleg możliwy tylko na pokładzie. O pożywienie trudno (-1 do rzutu k6, nawet zdolności Bevin nie zdają się na nic, ignoruje się je - tu naprawdę trudno o coś do zjedzenia).

Wszyscy, którzy holowali, tracą 2 punkty Kondycji z wyczerpania i grozi im zwiększone niebezpieczeństwo zachorowania (-2 do rzutu k6).

227-232 Przesmyk znowu rozszerza się w rzekę, początkowo wąską (10 m) i zarośniętą, ale wkrótce szerszą (20 m), z wyczuwalnym prądem. Nadal całe brzegi w szuwarach, ale od **230** sekcji zaczynają się suchsze miejsca.

MG: Tempo żeglugi: nadal wolne 1 sekcja/2 godz. Nie robi się losowania z **Tabeli 1.** Miejsce do zejścia na ląd i na biwak na całym odcinku: 4 szanse na 6.

232-237 Rzeka wyraźnie poszerza się (40 m) i pogłębia, nurt przyspiesza. Trzcinowiska rzedną, coraz częściej suche, dogodne miejsca. Las przybliża się do brzegów.

MG: Tempo żeglugi: normalne, 1 sekcja/godz. Losowanie z tabel: zwykła procedura.

237-255 Na obu brzegach lasy, czarne i dzikie, podmokłe i ponure. Woda przeźroczysta,

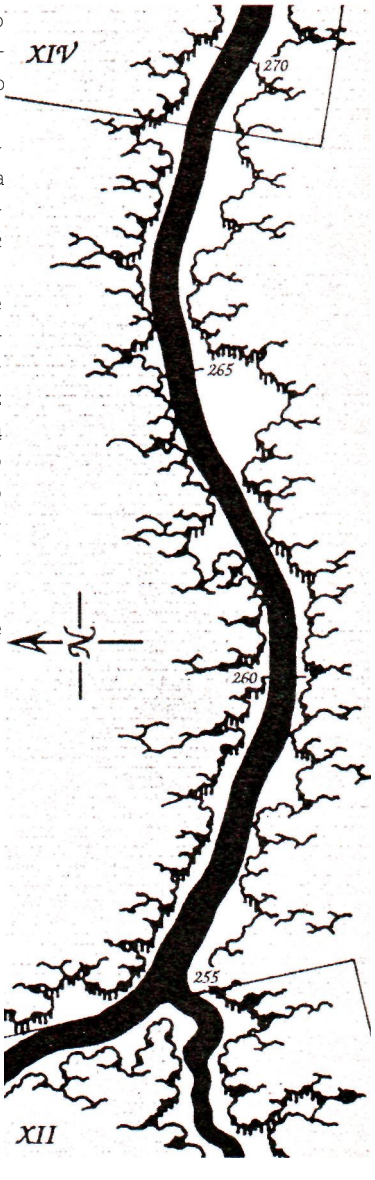
o brunatnym zabarwieniu, dno torfowe, dużo zwalonych, gnijących pni. Brak ryb i widocznego życia na brzegach.

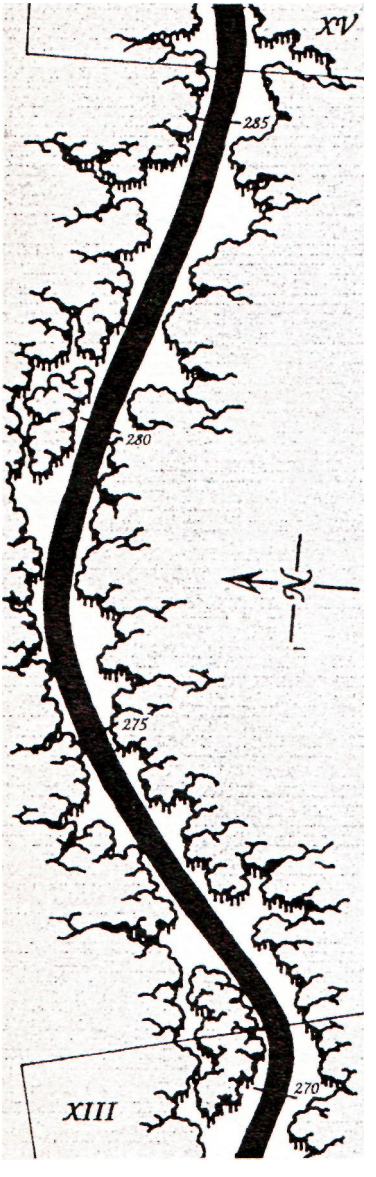
MG: Tempo żeglugi: 1 sekcja/2 godz. Od tego odcinka do końca gry jedynymi wydarzeniami z **Tabeli 1** mogą być **26-29, 37-41, 42-44** lub 5**9-66**. Inne wyniki traktuje się jak **Bez wydarzeń**. Z losowania wydarzeń z **Tabel 2 i 3** rezygnuje się w ogóle. Teraz przeciwnikiem drużyny staną się głód i choroby. Bardzo trudno tu o pożywienie (-3 do rzutu k6, nawet Bevin nie może pomóc). Okolica jest niezdrowa (-2 do rzutu k6).

Sytuacja i krajobraz nie zmieniają się aż do **255** sekcji.

12. Rzeka Meskera (mapa XIII, XIV i XV)

255 Poszerzona, bardzo płytka (2 m) delta, ujście. Rzeka, którą drużyna żeglowała, wpada do drugiej, ponad dwukrotnie szerszej, płynącej z zachodu na wschód. Woda wyraźnie zmienia kolor.





MG: Tą szerszą rzeką jest Meskera - rzeka poszukiwana przez Terhovena i dwie poprzednie wyprawy. Drużyna, choć tego nie wie, jest już niedaleko od celu wyprawy.

255-275

Prąd wolny, bez przeszkód. Brzegi porośnięte lasem.

MG: Tempo żeglugi: zwykłe. Losowanie z **Tabeli 1**: wszystkie wydarzenia poza **59-66** traktuje się jak **Bez wydarzeń. Tabele 2 i 3**: rezygnuje się. Sytuacja „zdrowotna" się nie poprawia, także z prowiantem nadal krucho (losowanie z obu tabel jak poprzednio).

276-289

Rzeka jak poprzednio.

MG: Jak poprzednio. Od **285** sekcji poczynając losuje się już możliwość napotkania grupy traperów lub zwiadowców z Dyveken i okolic, dysponujących żywnością, lekarstwami (2 dawki) i informacją o bliskim kresie wędrówki. Na **285-286** taka szansa wynosi 1 na 6, na **287**: 3 na 6, na **288-289**: 4 na 6.

290 Na L mała osada, kilka szop i szałasów, przystań z pomostem i kilkoma łodziami. Kilkanaście osób, zbulwersowanych pojawieniem się „Ważki".

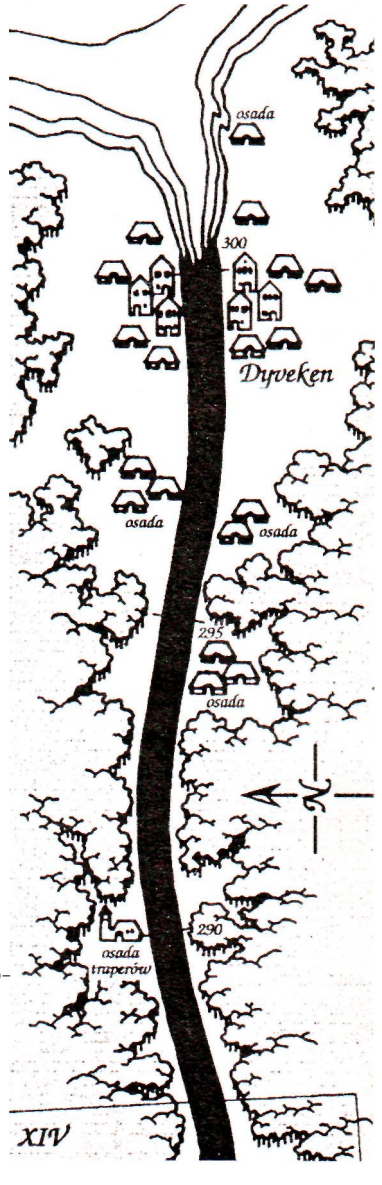
MG: Jest to obóz traperski. Bohaterowie mogą liczyć na posiłek i skromną pomoc lekarską (3 dawki leku, skracającego czas choroby o 1 dzień). Do Dyveken, powiedzą traperzy, jest już tylko 10 sekcji (1 dzień drogi).

MG: Podczas tego ostatniego dnia MG nie losuje już żadnych wydarzeń.

13. Epilog

290-300

„Ważka" mija kilka nadrzecznych osad, po czym widać palisadę, drewniane, a później i murowane domy, wielki spichlerz, wreszcie ogromną przystań pełną stateczków i barkasów. Na przystani spory tłum ludzi - wieści rozchodzą się szybko. Słychać okrzyki: „To ci z Brezy!"; „Przepłynęli przez puszczę!"; „Podobno od samych źródeł Meskery!"; „Wiwat! Chwała odkrywcom!"; „Sława bohaterom!"; „Hej, a cedr tam rośnie?"; „A złoto, złoto tam jest?" I tak dalej.



Yarra - Rzeka Śmierci

Przez tłum przepychają się cyrulik i czarodziej, gotowi do opatrywania ran i magicznego leczenia. Za nimi postępuje białobrody krasnolud z wydatnym brzuchem. Wiecie, co ma wam do zakomunikowania. Powie wam, że akredytywa na pięć tysięcy sztuk złota czeka na realizację w jego banku, wystarczy złożyć podpisy...

Pięć tysięcy. A ile potu, ile grozy, ile krwi? Ile mogił pozostawionych na szlaku okrutnej Yarry, Rzeki Śmierci? Wschodni wiatr niesie od ujścia rzeki słony, rybi zapach morza.

Załącznik

Rekapitularz

Standardowa procedura pracy MG

1. MG śledzi trasę, pokonywaną przez drużynę, przesuwając figurkę łodzi na coraz dalsze „sekcje" na swej mapie. Niezależnie od przygód, które scenariusz przewiduje przy kolejnych numerach sekcji, co 2 sekcje MG losuje wydarzenie z Tabeli 1.
2. Jeśli na skutek jakiejś przygody lub zadeklarowanej akcji którykolwiek z bohaterów znajdzie się w wodzie, MG losuje wydarzenie z Tabeli 3. Jeśli przebywanie w wodzie jest długotrwałe (holowanie, ściąganie łodzi z mielizny, usuwanie przeszkód itp.), MG może zastosować losowanie kilkakrotne.
3. MG kontroluje upływ czasu. W dziewiątej godzinie dnia komunikuje bohaterom, że „zapada zmrok" i sygnalizuje konieczność zatrzymania się na „biwak i nocleg". W dziesiątej godzinie dnia nakazuje „rzucenie kotwicy" - jest już za ciemno na żeglugę.
4. Po rzuceniu kotwicy MG kolejno ustala:
   - czy podczas schodzenia na ląd, w nocy (nad ranem itp.) zajdą jakieś wydarzenia z Tabeli 2;
   - czy któryś z bohaterów nie zachorował (Tabela 5); objawy choroby (gorączka, bredzenie, niezdolność do żadnych akcji) wystąpią o świcie, a skutki (utrata Kondycji) - na następnym noclegu;

- jeśli już wcześniej w drużynie byli chorzy, MG dokonuje stosownych obliczeń punktów Kondycji, określa „odzyskiwanie zdrowia" lub „dalszy przebieg choroby";
- czy drużyna dysponuje dostateczną ilością pożywienia; jeśli bohaterowie deklarują polowanie, MG określa wynik na podstawie Tabeli 4; jeśli żywności brakuje, MG karze „niedożywionych" utratą punktów Kondycji;
- jeśli biwak nocny był rzeczywiście regenerujący siły (nie toczono nocą walk, nie pracowano itp.) MG rankiem nagradza wszystkich odzyskaniem 2 punktów Kondycji.

5. Każdemu, nawet bardzo krótkotrwałemu zejściu na ląd towarzyszy losowanie wydarzenia z Tabeli 2. Jeśli pobyt na lądzie jest długotrwały, wydarzenia można losować kilkakrotnie.

Tabele

Tabela 1

Wydarzenia podczas żeglugi

(jeśli scenariusz nie stanowi inaczej, losuje się co 2 przebywane sekcje, rzucając 2k6)

11-25 Bez wydarzeń.

26-29 Kolizja z dryfującym pniem. Uszkodzenie kadłuba, konieczność postoju i naprawy (1-3 godziny)

31-36 Łódź osiada na mieliźnie. W 50% (1-3 na k6) można ją (1k6 godzin pracy) zepchnąć bosakami lub tyczkami (konieczna kombinowana Siła min. 40). W innym przypadku (4-6 na k6) wymaga to ściągnięcia „metodą burłacką", tj. brodząc w wodzie i ciągnąc liny (1k6+1 godzin, konieczna Siła min. 35). W czasie holowania dwukrotnie losować wydarzenie z Tabeli 3).

37-41 Wielka kępa wodorostów blokuje nurt 1k6+1 godzin ciężkiej pracy, konieczność brodzenia w wodzie możliwe wydarzenie z Tabeli 3.

42-44 Zawał z pni blokuje nurt. 2k6 godzin ciężkiej pracy, konieczność brodzenia w wodzie. Dwukrotnie losować wydarzenie z Tabeli 3.

45 Boa moczarowy (*vide* Tabele 2,48-49) atakuje pokład (1 wybraną osobę) ze zwisających nad wodą konarów drzewa.

46 Duży smokożółw (*vide* 63 sekcja) nagle wynurza się za rufą i chwyta zębami za wiosło sterowe. Sternik, jeśli nie zda testu Zręczności, wyleci za burtę, a smokożółw zaatakuje go.

Smokożółw K20 W8 A2 (1-6)

„Sprowadzony" do połowy Kondycji ucieknie, ale ster jest zniszczony (*vide* 63 sekcja).

47 Ktoś ukryty w zaroślach na brzegu strzela z łuku. Rzut 1-2 na k6 oznacza, że strzała trafiła wybraną losowo osobę (1-3 punkty obrażeń). Poszukiwanie zamachowca nie da żadnego rezultatu (był to - w zależności od okolicy - traper-psychopata lub vorker).

Uwaga; wydarzenie to może mieć miejsce wyłącznie do okolic Mami (190 sekcja). Na dalszej trasie traktuje się je jako „kaprys pogody" (53-66).

48 Wielki narwal rzeczny uderza ostrogą w dno łodzi, wybijając sporą dziurę, po czym natychmiast ucieka. Konieczność postoju i reperacji (1-3 godziny).

49 Kolizja z podwodnym głazem. Ktoś (najbardziej prawdopodobny lub losowo wybrany) wyleci za burtę. Uszkodzenie kadłuba, konieczność postoju i reperacji (1k6 godzin).

51 Wielkie spróchniałe drzewo zwala się w rzekę, zawadzając łódź konarami. 1-3 losowo wybrane osoby wylecą za burtę. Wydarzenie to może mieć miejsce tylko tam, gdzie rzeka wg scenariusza płynie przez lasy. Na innych terenach traktować jak „kaprys pogody" (53-66).

52 Olbrzymi, nierozpoznany stwór wodny przypadkowo zawadza grzbietem o dno łodzi. Nie ma uszkodzeń, ale wstrząs powoduje, że 1-3 losowo wybrane osoby wylecą za burtę.

53 Do dna łodzi przysysa się ogromny mięczak, unieruchamiając jednostkę. Aby go oderwać, trzeba pozbawić go 25 punktów Kondycji - ale pod wodą, nurkując. Zranić mięczaka może tylko ten, kto zda jednocześnie 2 testy - Siły i Zręczności. Jedno udane „nurkowanie" oznacza możliwość wymierzenia mięczakowi jednego ciosu (obrażenia w zależności od

rodzaju broni). Mięczak jest zupełnie bezbronny i niegroźny (nie walczy), ale w okolicy może być inny potwór, gustujący w nurkach (w zależności od prawdopodobnego czasu trwania walki z mięczakiem (ilości nurkowań) MG losuje według uznania wydarzenia z Tabeli 3).

54 Wielki jaculatrix (ryba-strzelec) wynurza się przy burcie i silnym strumieniem wypluwanej wody strąca z pokładu jedną (losowo wybraną) osobę. Jaculatrix jest zupełnie niegroźny dla ludzi (splunął, bo lubi pluć), ale w okolicy może być inny potwór (Tabele 3).

55 Ogromne stado ryb na tarle. Ryby, całkowicie zajęte tym przyjemnym procederem, są tak ogłupiałe, że można je łowić nawet rękoma. Obfitość pożywienia na ten i następny dzień. *Uwaga:* wydarzenie to całkowicie ignoruje się (traktuje jak Bez wydarzeń) na odcinkach rzeki, na których scenariusz zmniejsza szansę na zdobycie pożywienia.

56 Stado delfinów rzecznych z sobie tylko znanych powodów zaczyna pchać łódź, która tym sposobem przebędzie (bez wydarzeń) 1k6 sekcji w oszołamiającym tempie (do uznania MG). Zaatakowane lub niepokojone delfiny natychmiast zrezygnują z „pomocy" i uciekną.

Uwaga: wydarzenie to może mieć miejsce wyłącznie do pierwszej katarakty (84 sekcja) w dalszym biegu rzeki zastępuje się je wydarzeniem pogodowym (53-66).

57 Ośmiornica błotna (vide Tabela 3, 63) oplata mackami i unieruchamia ster, na skutek czego pozbawiony możliwości manewru statek zarywa się dziobem w brzeg (vide mielizna, 31-33). Ośmiornica wciąż jest w pobliżu, zaatakuje wchodzących do wody.

58 Przegniłe pnie przy brzegu porasta sanacea - **bardzo** rzadki rodzaj leczniczej orchidei. Bohater o najwyższej Inteligencji ma szansę (test, modyfikator +1) rozpoznać roślinę i jej właściwości. Zjedzona na surowo, sanacea o 2 dni skraca czas choroby, a wszystkim daje odporność na 1-3 dni. Rośliny wystarczy dla wszystkich, ale nie da się jej przechowywać. Uwaga: jeśli to wydarzenie się powtórzy, rzut 1-1 na 2k6 oznaczał będzie, że tym

razem to nie sanacea, ale bardzo do niej podobna, niesłychanie rzadka morsilentia. Morsilentia jest śmiertelnie trująca - zabija bez pudła w ciągu doby, w straszliwych męczarniach. Ratuje wyłącznie magia. Bohater o najwyższej Inteligencji ma szansę (skryty test z modyfikatorem +3) rozpoznać jadowite ziele. Uwaga: Druidka Cindy zawsze rozpozna obie rośliny, bez omyłki.

59-66 Kaprysy pogody (rzut 1k6):

1-2 ulewny deszcz ogranicza widoczność i uniemożliwia żeglugę na 1k6 godzin. Próba kontynuowania rejsu kończy się wryciem w brzeg (uszkodzenia i czas ściągnięcia do uznania MG);

3 gęsta mgła, jak wyżej;

4 nagła wichura uniemożliwia utrzymanie kursu, jak wyżej;

5-6 siąpi cały dzień (i noc), zimno jak diabli. Szansa zachorowania wzrasta, -1 do rzutu 1k6 wg Tabeli 5.

Tabela 2

Wydarzenia podczas lądowań, biwaków, postojów, ekspedycji lądowych itp.

11-39 Bez wydarzeń.

41-42 Pechowo wybrany teren - tędy wędrują kąśliwe czerwone mrówki. Na bohaterów rzucą się całe ich miliardy, z miejsca kąsając każdego na 1-3 punkty. Nie ma czasu na obronę - przed zakąsaniem na śmierć ratuje tylko błyskawiczna ucieczka do wody lub na pokład statku.

43 Maleńki, wręcz mikroskopijny kleszcz wpada niezauważalnie za kołnierz jednej, losowo wybranej osoby. Na drugi dzień rano gorączka - czyli „choroba" trwająca 1-6 dni niezależnie od Siły zaatakowanego. To pierwszy wypadek „gorączki kleszczowej" w tych okolicach - normalne leki są nieskuteczne, pomaga jedynie magia.

44-47 Wąż! Przy schodzeniu na ląd (lub wsiadaniu, podczas ekspedycji, do uznania MG) jedna, najbardziej prawdopodobna lub losowo wybrana osoba zbliża się do jadowitego węża. Przed ukąszeniem ratuje test Zręczności, z podanym przy wężu modyfikatorem. Rzut 2k6 określi, co to był za wąż:

Załącznik

11 Czarna mamba. Duży (2 m), szarozielony wąż. Atakuje błyskawicznie i bez ostrzeżenia, bardzo często z gałęzi mijanego drzewa (mod. do testu +3I). Silny jad działa neurotoksycznie. Jeśli natychmiast nie poda się serum, śmierć następuje w ciągu kilku minut. Nawet po podaniu serum ukąszony „choruje" 1-3 dni, niezależnie od swej Siły.

22 Tajpan. Duży (2 m), ciemnej barwy. Jak mamba, ale znacznie powolniejszy (test bez mod.). Skutki bardzo silnego jadu: jak mamba.

23-33 Mokasyn diamentowy. Wąż wodny. Na lądzie ostrzega przed atakiem: mod. do testu -1. Jad kombinuje działanie hemotoksyczne i neurotoksyczne. Jeśli nie poda się serum, objawy jak „choroba", 1-6 dni (serum skraca o połowę).

34-41 Grzechotnik diamentowy. Zanim zaatakuje, ostrzega grzechotaniem (mod. do testu: -2). Jad: jak mokasyn.

46-51 Vipera Lachezis. Ostrzega sykiem (mod. -1). Jad: jak mokasyn.

52-64 Kobra czamoszyja. Ostrzega przed atakiem sykiem i obronną pozycją (możliwość ucieczki, test bez mod.), po czym strzyka jadem na odl. 3 m, bezbłędnie trafiając w oczy (unik: test, mod.+2). Jad powoduje silny ból i czasową ślepotę (1-3 dni). Zwykłe serum ani leki (ani zaklęcia *Leczę* i *Neutralizuję*) nie leczą porażonych oczu. Kobra, nim ucieknie, może strzykać kilkakrotnie!

65 Scarletia. Mało znany wąż, szary, ze szkarłatną pręgą na grzbiecie. Mod. przy ataku: bez modyfikatora. Silnie jadowity, nie ma odtrutki, nawet zaklęcie *Neutralizuję* bywa zawodne (skutkuje w 50% wypadków). Jad o nieznanym składzie, ukąszony umiera w drgawkach w ciągu kilkunastu minut.

66 Atropos. Nieznany nauce, duży (2 m) wąż, zupełnie przezroczysty! Mod. przy ataku: +1. Nie ma odtrutki na jego ukąszenie, nawet magia jest nieskuteczna. Jad o nieznanym składzie, śmierć następuje praktycznie natychmiast!

Nie prowadzi się walki - niezależnie od powodzenia ataku wąż ucieka. Magia (zaklęcie *Neutralizuję*) - jeśli inaczej nie zaznaczono w komentarzu - niweczy jad i jego skutki.

Uwaga: „chorujący" z powodu ukąszenia mogą dodatkowo zachorować na „zwykłą" chorobę!

48-49 Jedna, losowo wybrana osoba jest obiektem nagłego ataku węża-dusiciela (1k6):

1-3 pyton K9	W7 A2 (1-6)
4-5 anakonda	K12 W9 A2 (1-6)
6 boa	K10 W7 A2 (1-6)

W momencie podstępnego ataku wąż ma +1 do WB, a wygrane przez niego starcie oznacza, że udało mu się opleść ofiarę, która ma tym sposobem -2 do WB w następnych starciach. Dusiciel, który oplótł ofiarę, nie może zagrozić innym bohaterom. Zraniony przez innych na co najmniej 6 punktów, puści ofiarę - będzie walczył (wykorzystując swą cechę Atak) nie podejmując już prób duszenia. Jedynie anakonda, ograniczona do połowy Kondycji, ucieka - inne dusiciele walczą do śmierci.

51-53 Podczas lądowania odkrycie gniazd lęgowych i jaj żółwi. Obfitość pożywienia na ten i następny dzień.

54-55 Samica krokodyla, broniąca znajdującego się w okolicy gniazda.

Krokodyl K 18 W8 A2 (1-6)

Choć na lądzie, ma +1 do WB, bo atakuje z furią. Walczy na śmierć i życie, ale nie ściga uciekających z „rewiru".

56-57 W okolicy występują wielkie krabopająki, które zaatakują w liczbie 1-3.

Krabopająk K12 W7 A1 (2-6 i 1 spec.)

Krabopająk atakuje krabimi szczypcami (2-6 na k6) lub pajęczymi nogogłaszczkami (1 na k6). Ukąszenie nogogłaszczkami jest potwornie bolesne - ból zmusza walczącego do kalkulowania -2 do WB w następnych starciach. Na domiar złego, potwór jest jadowity - objawy jak „choroba", tyle dni, ile ukąszeń. Jad niweczy wyłącznie magia - specyficzny jad powoduje nieskuteczność zwykłych odtrutek.

Uwaga; Za pomocą zaklęcia Znajduję leczniczą roślinę można w okolicy znaleźć (1 szansa na 6) skuteczne zioło.

58-61 Źródełko. Woda jak woda, bez szczególnego zapachu ani smaku, tyle, że krystalicznie czysta. Rzut 2k6.

11-44 Zwyczajna woda.

45-58 Woda lecznicza, chorym (także chorującym po jadowitych ukąszeniach) skraca czas choroby o 1-3 dni, wszystkim pozwoli zregenerować (po biwaku) dodatkowe 1-3 punkty Kondycji.

59-61 Woda magiczna. Działa jak eliksir Cindy (vide).

62-65 Woda skażona. Objawy - jak „choroba".

66 *Woda Wiecznego Snu.* Kto się napije, uśnie na wieki.

Tylko „woda magiczna" jest wykrywalna za pomocą magii (zaklęcia *Wykrywam* i *Czytam*). Druidka Cindy rozpozna wodę leczniczą i skażoną. Wody nie da się przechowywać - skutkuje wyłącznie ze źródełka.

62-63 Atak nietoperzy wampirów, stadem dwukrotnie przekraczającym liczebnie liczbę bohaterów (i BN).

Nietoperz K6 W5 A1 (1-3)

Atakując z powietrza, nietoperz ma +1 do WB.

64 W okolicy rosną kolcodrzewy (liczba do uznania MG).

Kolcodrzew (spec)

Kolcodrzew faktycznie jest drzewem, którego gałęzie pokryte są ostrymi, trzycalowymi cierniami. Jeżeli cokolwiek porusza się w promieniu 10 m, kolcodrzew wystrzeliwuje w tym kierunku grad pocisków. Ratuje test Zręczności, mod.+2. „Drzewko" poluje raczej na małe zwierzęta (truchła użyźniają ziemię) dlatego strzela dość wybiórczo - razi jedną osobę (1-3 punkty). Zwykle ma dość „amunicji" na 2k6 „salw".

Sok, którym pokryte są kolce, ma właściwości magiczne - jest wykorzystywany do produkcji eliksirów leczących. Pokłuta na co najmniej 3 punkty osoba nabiera immunitetu na wszelkie choroby na kilka miesięcy! Druidka Cindy wie o tym - doradzi „zaszczepienie się" - zbliżenie się do kolcodrzewa z wypiętym tyłkiem.

65 Trydakna (vide Tabela 3, 66) w przybrzeżnym mule, wdepnie jedna losowo wybrana osoba.

66 Płaszczka (*vide* Tabele 3, 61) na płyciźnie, uderzy jedną losowo wybraną osobę.

Tabela 3

Wydarzenia w wodzie (podczas pływania, brodzenia itp.)

11-38 Bez wydarzeń.

39-42 Wąż! Nie prowadzi się walki. Bohater po prostu poczuje ukąszenie i zobaczy uciekającego węża. Rzut 1k6:

1-5 **Mokasyn** (vide Tabela 2, 23-31).

6 Arlekin, pasiasty, słodkowodny kuzyn węża morskiego, Laticaudy, równie jadowity. Skutki jadu: jak mamba (Tabele 2).

43-94 Atak krokodyla.

Krokodyl K(10+1k6) W9 A1 (1-6)

Ograniczony do połowy Kondycji, krokodyl ucieka.

45-51 Atak drapieżnej ryby (1k6):

1 **Szczupak** K10 W5 A1 (1-6)
Olbrzymi. Mistrz maskowania - atakuje z zasadzki. Ofiara od razu traci 1-6 punktów Kondycji. Zraniony na 6 lub więcej punktów, ucieka.

2 **Barracuda** K14 W7 A1 (1-6)
Jak szczupak, ale nie ucieka - walczy na śmierć.

3 **Akara** bagienna K6 W7 A1 (I -3)
Nieduża, ale niebezpieczna ryba o zębach jak brzytwy. Atakuje tylko w obronie gniazda z ikrą - nie ściga uciekających.

4 **Gębacz** K18 W5 A1 (spec.)
Wielka, ale nieruchawa ryba, którą łatwo wypatrzyć, gdy się zbliża (test Zręczności, mod. -1) i umknąć przed nią (tak samo, bez modyfikatora).

5-6 **Murena** K16 W8 A1 (1k6+1 + spec)
Diabelnie żywotna, zwinna i silna, węgorzopodobna ryba. Atakuje zaciekle i nigdy nie ucieka. Jej zęby są pokryte jadem (objawy jak „choroba", 1-3 dni). Serum „wężowe" jest nieskuteczne, ale patrz uwaga przy Tabeli 2, 56-57.

52-53 Atak dużego kraba-kieszeńca.

Krab kieszeniec K15 W6 A1 (1-3)

Krab, który „wygrywa starcie", chwyta ofiarę kleszczami (ofiara ma wówczas -1 do WB). Wyrwanie się wymaga testu Siły. Każdy niezdany test to kolejne 1-3 utracone punkty dla trzymanej ofiary - innych krab nie może wówczas atakować. Krab puści, gdy postrada 9 punktów lub więcej.

54-55 Atak anakondy.

Anakonda K16 W8 A1 (1-6)

Jeśli zaatakowany bohater wygra pierwsze starcie (nie pozwoli się opleść), anakonda ucieknie. Inaczej - vide Tabela 2, 4849.

56-58 Węgorz elektryczny. Bohater nawet go nie zobaczy. Zostanie porażony wyładowaniem - nie zdając testu Siły, mod. +1, będzie sparaliżowany i utonie, jeśli nie otrzyma pomocy. Każdy spieszący na pomoc ma 50% szans, że również zostanie porażony. Porażony nie traci Kondycji, ale przez 1-3 następne godziny nie jest zdolny do żadnych wysiłków - musi leżeć.

59 Hydra, ukryta wśród wodorostów i zupełnie niewidoczna, poraża parzydełkami. Efekt: porażony traci 1-3 punkty Kondycji i doznaje szoku - jeśli nie otrzyma pomocy, tonie. To samo może (4 szanse na 6) spotkać każdego z ratowników.

61 Płaszczka, przyczajona w mule, znienacka uderzy kolcem ogonowym, zadając niebezpieczną ranę (1k6+3 punkty) po czym ucieka. Rana jest bardzo bolesna. Ugodzony testuje Siłę - test nieudany oznacza szok i tonięcie. Ponadto, zraniony rzuca 1k6 1-2 oznacza uczulenie na hemotoksyczny jad płaszczki (objawy jak „choroba", zależnie od Siły). „Wężowe" serum nie niweczy tego jadu, ale patrz uwaga przy Tabeli 2, 56-57.

62 Pijawki tygrysie. Błyskawicznie przysysają się w ilości 2k6 do każdego, kto znalazł się w wodzie. 6 lub więcej pijawek oznacza zakażenie ich trującą wydzieliną - objawy jak „choroba", 1 dzień. Serum „wężowe" jest nieskuteczne, ale patrz uwaga przy Tabeli 2, 56-57.

63 Atak ośmiornicy błotnej.

Ośmiornica błotna K 20 W 8 A4 (1-6)

Ośmiornica błotna walczy identycznie jak węże-dusiciele (vide Tabela 2,48-49), ale może „unieruchomić" 4 osoby na raz, dopiero wtedy jest niegroźna dla innych, którzy ją atakują. W odróżnieniu od węża często puszcza jednych, by złapać innych. Nigdy nie ucieka, walczy na śmierć.

64 Atak olbrzymiej płoszczycy.

Płoszczyca K10 W4 A1 (1-6)

Płoszczyca, wielki owad wodny, jest mistrzem maskowania. Porusza się bardzo powoli i niezdarnie, ale atak jej blisko metrowymi kleszczami jest błyskawiczny. Atakowany, jeśli zda test Zręczności z mod. +2, wypatrzy podkradającą się płoszczycę - może uciec lub podjąć walkę. W przeciwnym razie natychmiast traci 1k6 punktów Kondycji w wyniku niespodziewanego ataku.

65 Atak żyrytwy.

Żyrytwa K12 W7 A1 (1-6)

Żyrytwa to duży, opancerzony, drapieżny stawonóg, żyjący w zarośniętych wodach. Atakuje ostrymi jak brzytwy żuwaczkami. Nigdy nie daje się odpędzić, walczy na śmierć.

66 Trydakna (spec.)

Małż w twardej skorupie, leży otwarty w mule, a gdy ktoś na niego wdepnie, skorupa zwiera się i zgniata nogę (1-6 punktów utraty Kondycji). Skorupy nie sposób przebić - można tylko ją rozewrzeć, do czego niezbędna jest kombinowana Siła min. 20 (test do średniej) i jakieś narzędzie. Otwierana trydakna zwiera się silniej - każdy nieudany test to dalsze 1-3 punkty obrażeń dla schwytanego. Trydakna może zabić (szokiem z bólu), a każde 6 punktów utraty Kondycji u ofiary oznacza 1 dzień niezdolności do chodzenia.

Trydakny występują tylko w wodach płytkich, wydarzenie to może mieć miejsce wyłącznie podczas brodzenia. W innym przypadku (np. podczas pływania bez kontaktu z dnem) traktuje się je jako Bez wydarzeń.

Uwaga: wszystkie „potwory", walczące w swoim żywiole, mają +1 do WB Jeśli atakowany bohater musi pływać (głębokość!) potwór ma dodatkowo +1 (łącznie +2)

Tabela 4

Zdobywanie prowiantu w drodze rybołówstwa, myślistwa lub zbieractwa

Zmodyfikowany rzut 1k6	*Rezultat w racjach dziennych (R)*
6 i więcej	Zdobycie 1 R plus 1 R zapasu.
5	Zdobycie 1 R (bez zapasu).
4-3	Zdobycie 1 „racji głodowej".
2-1 i mniej	Niepowodzenie, brak prowiantu w ogóle.

Modyfikatory do rzutu kostką:

1. Polowanie zorganizowane pospiesznie, np. tuż przed zapadnięciem zmroku (noclegiem): -1
2. Polowanie dobrze zorganizowane (min. godzinne): +1

Uwaga: Zapas może wystarczyć wyłącznie na dzień następny, potem, z uwagi na specyficzne warunki (wilgotność) ulega zepsuciu.

Tabela 5

Szansa zachorowania

Attualna Siła	*Zmodyfikowany wynik rzutu 1k6, oznaczający chorobę bohatera*
7 lub mniej	1, 2 lub 3
8-9	1 lub 2
10-11	1
12 i więcej	mniej niż 1

Uwaga: bardzo silni (Siła 12 lub wyżej) chorują tylko w specyficznych warunkach, gdy scenariusz zwiększa szansę zachorowania tak, że wynik rzutu 1k6 może dać wynik mniejszy od „jedynki". Ich odporność pozwala zwalczyć chorobę w ciągu jednego dnia - rankiem po następnym noclegu są zdrowi.

Karta chorego (lub ukąszonego przez jadowitego potwora)

Zachorowałeś. Cały dzień czujesz się mamie. Na następnym biwaku (w nocy) masz już silną gorączkę. Musisz leżeć, jesteś niezdolny do żadnych akcji. Wszystkie twoje cechy, poza Kondycją, równają się zeru. Jeśli nie możesz zostać natychmiast uleczony magią, ten stan będzie trwał.

Twoja choroba będzie trwać tyle dni, o ile punktów twoja Siła jest mniejsza od 12. Jeżeli zażyjesz lekarstwo, czas ten ulegnie skróceniu o 1 dzień.

W czasie choroby tracisz Kondycję - obliczeń będziesz dokonywał sam, każdego dnia, na każdym kolejnym biwaku nocnym:

1. dzień choroby

a Zmniejsz twą aktualną Kondycję o 3 punkty.

b Jadłeś? Czy wystarczająco? Jeśli nie, zmniejsz Kondycję o dodatkowe 1 lub 2 punkty.

C Czy biwak pozwolił wypocząć? Jeśli tak, zwiększ twą Kondycję (wynik a+b) o 1 lub 2 punkty.

d Jeśli twoja choroba miała trwać 1 dzień, nazajutrz po tym biwaku jesteś zdrowy.

2. dzień choroby

a Twój stan zaczyna być krytyczny. Zmniejsz twą aktualną Kondycję o 1k6+2 punkty. Jeśli jeszcze żyjesz, dokonaj obliczeń wg b i c.

3. i dalsze dni choroby

a Zmniejsz twą aktualną Kondycję o 1k6+3 za trzeci dzień, 4 za czwarty itd. Jeśli jeszcze żyjesz, dokonaj obliczeń wg b i c. Jeśli twoja choroba pozbawiła cię połowy lub więcej twej początkowej Kondycji (tj. posiadanej w momencie zachorowania), zmniejsz twoją Siłę o 1 punkt do końca gry.

Definicje

— krótki słowniczek

+1 do WB, -1 do WB - zwiększanie lub zmniejszanie WB, symulowanie przewagi, posiadanej nad przeciwnikiem w walce lub uleganie mu z powodu różnych okoliczności. Inaczej - karne lub dodatnie punkty do WB.

1-3 - to nie to samo co k3, ponieważ nie ma kostek trójściennych. Wynik z przedziału 1-3 tworzy się za pomocą k6: 1,2=1; 3,4=2; 5,6=3.

1-6 - to samo, co „k6" lub „1k6" - wynik rzutu jedną kostką sześciościenną.

2 szanse na 6 - określanie prawdopodobieństwa zdarzenia lub sytuacji, ustalenie, czy „coś" się wydarzy. W przykładzie „2 szanse na 6": jeżeli na k6 wyrzuci się 5, 6 - coś się wydarzy. Jeżeli wyrzuci się 1, 2, 3, 4- nie wydarzy się.

Atak - cechę tę posiadają wyłącznie potwory. Określa ona sprawność potwora w walce z wieloma bohaterami - może on jednocześnie, w jednym starciu, razić tylu bohaterów, ile wynosi jego Atak. Jeśli walczy z przeciwnikami, których liczba jest większa od jego cechy Atak, to niektórym nie może nic zrobić.

Bohater - wyimaginowana postać z krainy fantazji, w którą wciela się gracz.

Bohater Niezależny (BN) - występująca w scenariuszu gry postać, która może dołączyć do drużyny jako sprzymierzeniec. Jej rolę (z reguły) odgrywa Mistrz Gry.

Drużyna - grupa bohaterów, których w grze jednoczy wspólny cel.

Gracz - osoba, biorąca udział w grze, „grająca" rolę bohatera.

Inteligencja - cecha, określająca przymioty umysłu bohatera (BN). Określa się ją losowo: 1k6+6.

k - kostka. Cyfra, stojąca „przed" oznacza, ile kostek trzeba rzucić. Cyfra stojąca „po" ile pól ma mieć kostka. „2k6" oznacza dwie kostki sześciościenne.

Kondycja - cecha, określająca wytrzymałość bohatera (BN, potwora). Dla bohatera ujmuje się ją losowo: 2k6+12. Dla BN i potwora wyznacza scenariusz. Najważniejsza cecha. Jej spadek do zera oznacza śmierć.

Miecz (1-6) - określanie zdolności danego oręża do zadawania obrażeń czyli do zmniejszania Kondycji przeciwnika. Obrażenia, zadane przykładowym mieczem, ustalane są losowo - za pomocą rzutu 1k6.

Miecz +1 - „plusem" oznacza się fakt, że dana broń jest magiczna, zaczarowana. „Plus" wyraża, ile punktów dodatnich do WB daje dana broń. Uwaga: jeśli scenariusz nie stanowi inaczej, miecz zaczarowany nie zadaje większych obrażeń, niż miecz zwyczajny, tj. 1-6 punktów.

Mistrz Gry (MG) - osoba, prowadząca grę. W scenariuszu fragment tekstu opatrzony inicjałami „MG" oznacza, że jest to komentarz przeznaczony wyłącznie dla MG, którego graczom poznać nie wolno.

Modyfikator - utrudnienie lub ułatwienie testu, liczba punktów, jakie należy dodać (np. mod. +1) lub odjąć (np. mod. -1) od wyniku rzutu 2k6 przy testowaniu.

Obrażenia - utrata punktów Kondycji. Może być wynikiem porażki w walce (posiadania WB niższej niż przeciwnik.) Może być wynikiem kontuzji, wyczerpania, głodu, pragnienia, wyziębienia lub przegrzania organizmu itp.

Potwór - każde występujące w scenariuszu stworzenie lub osoba, nie będąca BN. Zdarza się, że potwór awansuje w grze na BN.

Siła - cecha, określająca siłę fizyczną bohatera (BN). Dla bohatera określa się ją losowo: 1k6+6.

Definicje

Starcie - składnik walki, orężnego spotkania, które w grze składa się z jednego lub wielu starć.

Szt. złote - sztuka złota, złota moneta. Również miara wartości innych „skarbów" - biżuterii, drogich kamieni itp. Również (tam, gdzie jest to wskazane przez scenariusz) miara wagi.

Testowanie - określanie powodzenia czynności bohatera za pomocą porównania wyniku rzutu 2k6 z poziomem cechy mającej wpływ na wynik przedsięwzięcia. Wynik rzutu 2k6 wyższy niż cecha oznacza niepowodzenie, równy lub niższy - powodzenie akcji.

Walka - cecha, określająca sprawność bohatera (BN, potwora) w posługiwaniu się orężem. Dla bohatera wyznacza się ją sumując Siłę i Zręczność, dzieląc wynik przez dwa (zaokrąglając w górę). Wynik 10-11 uprawnia do 1 dodatkowego punktu, wynik 12 - do dwóch dodatkowych punktów. Dla BN i potworów cechę Walka charakteryzuje scenariusz.

Wartość Bojowa (WB) - losowe określenie powodzenia w walce, szansa zdobycia przewagi nad przeciwnikiem lub przegranej. Określa się WB sumując wynik rzutu 2k6 z cechą Walka.

Zręczność - cecha określająca liczne „talenty" bohatera (BN) - zwinność, skoczność, szybkobieżność, refleks, zmysł równowagi, bystry wzrok, koordynacja ruchów itp. Określa się ją losowo: 1k6+6.